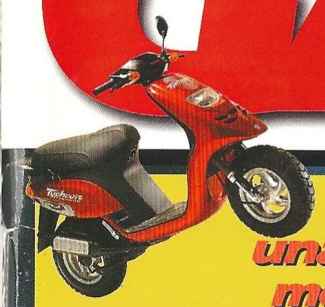
•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Concurso PC Fútbol 2000
Selección Española: regalamos
10 balones oficiales.

EDICION ESPAÑOLA

# COMPUTER GAMING WORLD

Nº55 • Junio • 2000
695 ptas. / 4,16 euros



Regalamos una fantástica moto Piaggio Typhoon (ver página 125)

## Reviews

- Shogun Total War
- Ultima Ascension
- Soulbringer
- Everquest
- Starlancer
- Gunship!
- PC Fútbol Selección Española

## Top Secret

Guía paso a paso para completar Messiah

E3 Electronic Entertainment Expo

Lluvia de novedades en la feria de Los Ángeles

# MDK 2

## Humor en acción

américa ibérica

8 424094 401017 00055

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS:
720 ptas. / 4,31 euros

ROLAND GARROS
2000
ROLAND GARROS
DPi Comunicación
no es un coche, pero supera los 200km/h
ROLAND GARROS PARIS
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81
CD-ROM
PC
Textos y voces CASTELLANO
CARAPACE
cryo INTERACTIVE
www.cryo-interactive.com
Copyright © MM Cryo Interctive Entertainment. Todos los derechos reservados.

COMPUTER GAMING WORLD

**Editor:**
Vicente Robles
**Director:**
Jose Emilio Barbero
**Redactores y colaboradores:**
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, José María Martín, Mariano Gómez
**Diseño:**
Fernando de Miguel
**Jefa de producción:**
Guadalupe Gisbert
**Redacción:** C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

**Publicidad**

**Presidente:** Julio Grande y Andrés
**Director General:** Fernando de la Peña
**Jefe Publicidad Madrid:** José Manuel Hernández
**Barcelona:** Esther Codina
**Coordinadora:** Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

**Edita**
américa ibérica
www.eai.es

**Presidente fundador:**
Gustavo González Lewis
**Presidente:**
Julio Grande Rodríguez
**Consejero-Delegado y Director General:**
Carlos González Galán
**Directora de Administración:**
Paloma Alvárez Ortega
**Director de Producción:**
Pedro de Lucas
**Director de Distribución:**
Alfonso Estalrrich Rodríguez
**Director de Marketing:**
Manuel Fernández Palencia

**Venta de números atrasados y suscripciones**
**Editorial América Ibérica S.A.**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

**Filmación e integración:** FOTPREIM
**Impresión:** AVENIDA GRAFICA

**Distribución**
DISPAÑA
**España:** Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

**Depósito legal:** M. 38.456 / 1995
**ISSN** 1135-9323

*Computer Gaming World no es una publicación de IDG*

*La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

*"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."*

*Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.*

editorial

# Cambio de rumbo

Aunque en el sentido más literal de la palabra las revistas no puedan considerarse entidades vivas, la verdad es que, a ciertos niveles, evolucionan de una forma similar a como lo haría un ser vivo: nacen, crecen, pasan por diferentes períodos, y a veces, lamentablemente incluso desaparecen.

CGW evidentemente, no es ajena al característico devenir de una publicación, y a lo largo de los cinco años que lleva en el mercado ha experimentado no sólo un inicial período de crecimiento y consolidación, sino también periódicos cambios, reestructuraciones y lavados de cara –me refiero a su diseño– con los que hemos intentado mejorar y actualizar su formato.

Afrontamos ahora uno de los cambios más trascendentales de cuantos hemos acometido hasta el momento, que comienza por la supresión de lo que para algunos supongo que habrá sido nuestro auténtico mascarón de proa: el juego completo que desde el primer número de CGW hemos regalado a nuestros lectores.

Los motivos para haber tomado esta decisión son muchos, variados y bastante complejos, lo cual hace difícil tratar de explicarlos desde estas líneas. Sin embargo, y por mencionar algunas de las causas que nos han llevado a retirar el juego completo, podría citar el hecho de que cada vez resultaba más difícil encontrar juegos que alcanzasen el mínimo de calidad que queríamos ofrecer a nuestros lectores, que cada vez la oferta de juegos completos a precio reducido es mejor y más abundante –incluso en los propios quioscos–, y por encima de todo que en CGW hemos tomado la firme decisión de redestinar el esfuerzo económico que suponía regalar un juego a otra serie de alternativas que iréis descubriendo a lo largo de los próximos meses, siendo la primera y más evidente el aumento del número de páginas de nuestra publicación.

Por lo demás –podréis comprobarlo paulatinamente a lo largo de este año–, el rumbo de nuestro timón se fijará hacia nuevas direcciones, estando todo lo relacionado con Internet y el juego on-line en nuestro punto de mira como uno de los temas primordiales a abordar de una forma más relevante dentro de los contenidos de CGW. Habrá más cambios y nuevas secciones, pero por el momento no quiero desvelar más detalles...

Confío en que a cuantos hasta el momento nos habéis honrado con vuestro seguimiento incondicional os agrade la nueva línea de nuestra publicación, y desde aquí os invito a participar en la encuesta que incluimos en este mismo número, a través de la cual podéis no sólo valorar el nuevo formato de CGW, sino también ofrecernos vuestras ideas acerca de los contenidos que esperáis encontrar próximamente en nuestra revista que, en definitiva, es la vuestra.

***Jose Emilio Barbero***

*Página Web: www.computergaming-es.com*
*Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com*

# sumario

NÚMERO 55 • JUNIO • 2000

**En portada:**

*Creado originalmente por las huestes de Shiny, el primer MDK nos cautivó no sólo por su tremenda jugabilidad, sino especialmente por su atractivo y personal apartado gráfico, heredero en buena parte de las ilustraciones del genial Giger. Esta segunda parte no sólo ha cambiado de creadores –ahora le toca el turno a Bioware– sino que además incorpora un nuevo ingrediente: el humor.*

*Ultima Ascension*

*PC Selección Española Eurocopa 2000*

*Super1 Karting Simulation*

## REPORTAJES

**E3 2000** 34

***Calma antes de la tormenta.*** Esta vez la feria de juegos de EEUU nos ha superado. Tal ha sido la cantidad de novedades presentadas en Los Ángeles que nos hemos visto superados por las previsiones. En éste número os adelantamos la primera parte del reportaje. El mes que viene finalizaremos con la segunda.

## AVENTURA/ROL

**Martian Gothic: Unification** 64

***Base Vita I: Sin comunicación...*** Esta aventura gráfica que tanta disparidad de opiniones ha provocado en el mundo de los juegos para PC, viene precedida de grandes dosis de intriga, misterios sin resolver y sustos de muerte a todas horas. Mal asunto para quienes sean seres asustadizos.

**Everquest + The Ruins of Kurnak** 66

***Un mar de dudas.*** Se trata de un increíble juego exclusivamente on-line que hará las delicias de los amantes de las aventuras gráficas. Su modo multijugador, tan poco extendido en el género, ofrece algunas sorpresas y no pocos alicientes para quien se acerque a este fascinante mundo nuevo.

**Soulbringer** 68

***El regreso de las tinieblas.*** ¿Te gustaría enfrentarte a los seis grandes demonios que gobernaban el mundo en el principio de los tiempos? Afortunadamente alguien los mató, pero ¡han resucitado! Acaso sea una apuesta demasiado fuerte para ti, pero si decides no enfrentarte a ellos, será peor...

**Ultima Ascension** 70

***Un mal final.*** Podrás jugarlo aunque no hayas visto nunca ninguna de las anteriores entregas de la saga, que fueron muchas. Sus impresionantes gráficos te transportarán a una pesadilla más real de lo que puedas imaginar.

## ESTRATEGIA

**Shogun: Total War** 72

***El camino del guerrero.*** Las guerras en el Japón feudal fueron cruentas. A los europeos puede parecernos que sólo nuestra Edad Media fue una época de impiedad y terror, pero casi al otro lado del mundo, hechos similares se cobraban las vidas de otros hombres valientes.

**Lemmings Revolution** 76

***El tamaño no importa.*** Si te gustaron los Lemmings, entenderemos que te apasione esta revolución de los pequeños obedientes. Si nunca los has jugado, te sorprenderán tanto que no pararás de jugar hasta que los ojos te lloren de cansancio. ¡Prueba y verás! ¡Esta vez vienen en 3D!

**Dogs of War** 78

***El control de Primus.*** El Imperio siempre ha querido controlar los grandes recursos de Primus, pero la buena organización del ejército rebelde se lo impide... de momento, en este juego en 3D. ¿De qué lado estás en este conflicto tan explosivo?

**UEFA Manager 2000** 80

***Los entresijos del fútbol.*** Si deseas desmarcarte de la triste realidad cotidiana y crear un equipo de fútbol a tu imagen y semejanza, no dudes en sacar a la luz tus facultades más emprendedoras. La oportunidad que esperabas, ha llegado.

## ACCION

**MDK2** 82

***El trío calavera.*** Es la segunda parte de uno de los juegos de acción más impresionantes de cuantos hemos tenido oportunidad de disfrutar en los últimos tiempos. Y si bien el dicho afirma que segundas partes nunca fueron buenas, lo cierto es que esta vez está de más porque el antecesor de MDK ha sido superado con creces.

**Suzuki Alstare Extreme Racing** 88

***Velocidad terminal.*** Hace poco los usuarios de Dreamcast tuvieron oportunidad de probar un electrizante y divertido juego dirigido a los más atrevidos amantes de las motos. Nada tendremos que envidiar ahora porque no sabemos si emocionan más los espacios cerrados de los túneles o las impresionantes curvas de los valles entre montañas.

**Starlancer** 90

***Epopeya galáctica.*** Con sus naves pasando a toda velocidad entre Wing Commander y Privateer, Starlancer –de los mismos creadores–, nos acerca a un elaborado mundo de acción en donde su realidad supera a la propia ficción.

## DEPORTES

**PC Selección Española Europa 2000** 92

***¿Qué hay de nuevo, viejo?*** Demasiado parecido a la reciente última entrega de PC Fútbol, la única novedad que existe en este juego es la inclusión de la historia completa de la selección española en un segundo CD. Si quieres repetir…

**UEFA Euro 2000** 94

***Limpieza de cara.*** No existe mejor manera de disfrutar uno de los eventos más importantes del mundo del fútbol. Tampoco puede hacerse de forma más directa. En nuestra casa, sin movernos, podremos acceder a la élite futbolística disputando, e intentando ganar la Eurocopa. ¿Tú de qué equipo eres?

## SIMULACION

**Gunship!** 96

***La continuación de la saga.*** Si apenas podíamos levantar cabeza enfrentado dos helicópteros para medir sus fuerzas y posibilidades en las anteriores entregas, ahora nos enfrentamos a un duelo más particular, puesto que no se trata de dos sino de tres aparatos los que combaten en el aire. Sus aguijones estarán preparados para matar.

**Super 1 Karting Simulation** 98

***Pequeñas bestias.*** Como en todo lo que se emprende en esta vida, siempre tenemos que empezar por abajo. Así, quienes deseen ser pilotos de coches, tendrán que pilotar primero karts. Es cierto que no existen muchos juegos dedicados a este género competitivo, pero te divertirás con este que analizamos.

**4x4 World Trophy** 100

***En punto muerto.*** Las posibilidades de conducir uno de estos vehículos todoterreno son inmensas. Hacer el bestia sin peligro siempre resulta reconfortante, pero esta vez nos encontraremos con numerosas trabas, y no precisamente en el terreno.

**Jagdverband 44** 102

***Vuelo rasante.*** Toda vez que se trata de un escaso simulador de aviones de combate, el vuelo no puede ser muy alto. Nos encontraremos con algo para jugar, pero sin la perfección ni el buen hacer a los que, normalmente, estamos acostumbrados.

## secciones

**6 Léeme.bat**

*Este noticiario misceláneo congrega los últimos rumores que, dentro del mundo de los juegos para PC, irán evolucionando a lo largo del mes. Esta vez serán muchas las sorpresas que nos dejarán boquiabiertos.*

**14 Interfaz**

*A medida que la revista crece y se hace más compleja, una mayor cantidad de dudas vuestras se resolverán en esta sección. No tienen porqué ser sólo las relacionadas con juegos para PC. También las que os surjan respecto de cualquier cosa relacionada con el mundo de la informática.*

**18 Hardware**

*Bajo los apocalípticos nombres de SidewinderFFW y Xterminator, un extraordinario volante y el joystick del futuro están ya a tu disposición. Con ellos, el 100% de los juegos existentes en el mercado podrán ser exprimidos hasta el límite.*

**21 Zona Alfa**

*Muchos juegos de acción se encuentran ya en los lejanos lugares que auguran un puesto para la parrilla de salida en los meses venideros. Estos que os ofrecemos en nuestro número 55 verán pronto la luz.*

**25 Zona Beta**

*Alrededor de una docena son los títulos de inminente aparición de los que os hablamos en esta sección. La estrella es el Imperio de las Hormigas, pero los demás tampoco tienen desperdicio. ¡No te pierdas los comentarios de nuestros redactores!*

**104 Top Secret**

*Este mes os ofrecemos como plato especial de nuestro Top Secret la solución completa de Messiah, además de algunos trucos con los que os será más fácil pasar los juegos más actuales. Suerte y no desesperéis.*

**127 Top CGW**

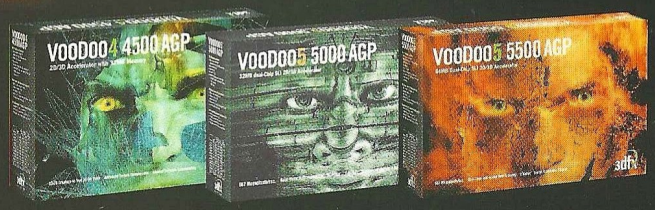
*Desde nuestros primeros números hemos venido recalcando la importancia que, para medir el pulso nacional respecto de los juegos, siempre tienen los votos que nos mandáis. Además, para que vuestro esfuerzo sea recompensado, podrás ganar fantásticos premios.*

# Get Voodoo.

MAYOR VELOCIDAD EN LOS JUEGOS

MAYOR COMPATIBILIDAD CON JUEGOS Y SISTEMAS OPERATIVOS

Efectos especiales cinemáticos en tiempo real




**3dfx presenta la experiencia cinemática más completa en el mundo de los juegos. La tarjeta Voodoo de última generación ofrece hasta 64MB de memoria, capaces de generar IMÁGENES EXTREMADAMENTE SUAVES gracias al sistema de suavizado de líneas en pantalla completa y en tiempo real, así como a un motor de efectos cinemáticos único (T-Buffer™ de 3dfx) que proporciona profundidad de enfoque de campo, difuminado del movimiento y sombras y reflejos suaves. La máxima potencia se une al máximo rendimiento para dotar a los juegos del *vigor* que se merecen e introducir los gráficos en una nueva dimensión.**

HASTA QUE NO LA TENGAS, NO HABRÁS COMENZADO A JUGAR.

3dfx

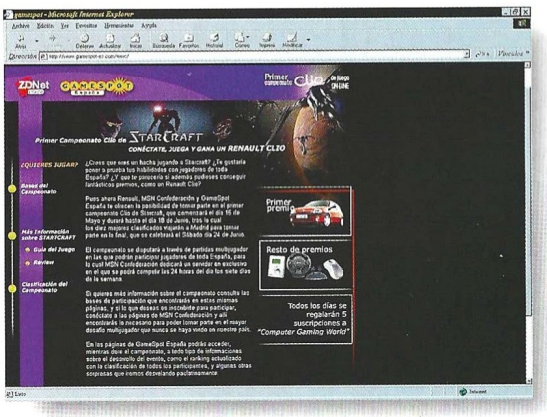
www.3dfx.com

Voodoo4™, Voodoo5™ y el logotipo de 3dfx son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de 3Dfx Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Especificaciones sujetas a cambios sin previo aviso.

## MSN Confederación, Renault y Gamespot España unidos por el juego

Si piensas que eres un verdadero hacha jugando a Starcraft y quieres demostrarlo a toda costa, Gamespot España, MSN Confederación y Renault te ofrecen la posibilidad de participar en el primer campeonato Clio de Starcraft, comprendido entre el 15 de mayo y el 18 de junio. Tras ese periodo de tiempo, los diez mejores clasificados viajarán a Madrid para jugar una trepidante final el día 24 de junio.

El campeonato se disputará a través de partidas multijugador a las que jugadores de toda España tendrán acceso, debido a que MSN Confederación ha dedicado un servidor en exclusiva a este campeonato, que estará en funcionamiento las 24 horas del día durante toda la semana, de modo que se adapte del mejor modo posible a cada participante.




Pero muchos os estaréis preguntado ¿y qué es lo que ganaré? Pues es muy sencillo. El vencedor absoluto conseguirá un fabuloso Renault Clio RT 1.2 3 puertas, un fantástico premio por el que merece la pena jugar. Pero eso no es todo, ya que el resto de los finalistas se llevarán también algunos regalos, como un reproductor de MP3 Samsung con el que oír la música que descarguemos de Internet, un volante de Microsoft para sacar el máximo partido a nuestro juegos de conducción y ratón también de Microsoft que carece de bola, gracias a al tecnología IntelliEye.

Por último, debéis saber que entre todos aquellos que participen cada día, se sortearán cinco suscripciones de Computer Gaming World, es decir, la misma revista que tienes entre tus manos.

Ya sabéis, si os interesan los premios o simplemente queréis encontrar a alguien con quien jugar a vuestro juego favorito, no dejéis de pasar por www.gamespot-es.com, allí encontraréis todo lo que necesitéis saber para participar. ¡Suerte a todos!

## Hollywood Multimedia viene pisando fuerte

Sería muy bonito que cada uno pudiese hacerse sus propios juegos, ¿verdad? Lástima que no siempre se tiene la posibilidad de aprender a programar, ya sea por falta de tiempo y recursos o porque es muy complicado.

Pues a partir de ahora, gracias a un revolucionario producto de Hollywood Multimedia, vamos a poder crear nuestro propios juegos, y lo mejor de todo es que no hará falta que sepamos programar.

Bastará tan sólo con tener imaginación y un ratón, además de este fantástico programa llamado VisualGen, con el que nos divertiremos jugando con nuestras propias creaciones.

Los gráficos para los juegos se pueden generar mediante programas como Photoshop o 3D Studio, siempre que se puedan grabar como PCX para posteriormente importarlos al programa. De este modo, con saber manejar cualquiera de los programas citados anteriormente, haremos lo que nos apetezca.

El programa viene acompañado por un buen puñado de juegos que nos servirán de ejemplo a la hora de realizar nuestras propias creaciones.

Pero esto no es todo lo que nos trae Hollywood Multimedia, ya que también nos ofrece un juego llamado Lurid Land, en el que controlaremos un valiente mago a lo largo de más de 150 niveles.

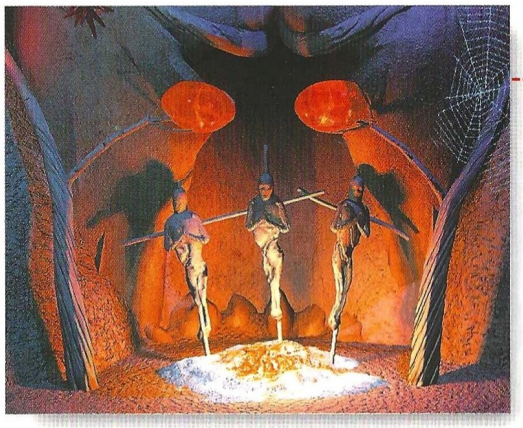
El sistema de juego es similar al visto en Lemmings, de modo que no nos costará habituarnos al sistema de juego. Lurid Land es un juego para uno o dos jugadores, ya sea uno contra uno o en equipo.

Como veis, hay material para todos los gustos.

## La nueva bomba de FX Interactive

FX Interactive, una de las compañías más jóvenes de nuestro país, está poniendo a punto la salida de uno de sus títulos más esperados e importantes. Se trata de Morpheus, un juego en el que la acción, la intriga y el suspense se unen para ofrecer al usuario una aventura épica.

La historia de Morpheus es un tanto siniestra. Bajo la identidad de un explorador, habitaremos en un extraño mundo entre los sueños y las pesadillas, entre la vida y la muerte, debido a que hace treinta años desapareció nuestro padre en unas extrañas circunstancias.



Tras una ardua búsqueda, quedaremos atrapados por una terrible tormenta en el Ártico. Prácticamente sin fuerzas, la fantasmagórica imagen de un barco aparecerá ante nosotros, por lo que haremos un último esfuerzo por salvarnos. En el barco nos percataremos de que nuestra última oportunidad puede condenarnos para siempre jamás.

Como se puede apreciar, Morpheus cuenta con una trama argumental sólida, al igual que sucediera en su día con Myst o Riven, juegos en los que se han inspirado los programadores.

Morpheus es una aventura en primera persona que cuenta con unos fantásticos mundos tridimensionales y actores reales, así como con una banda sonora de ensueño.

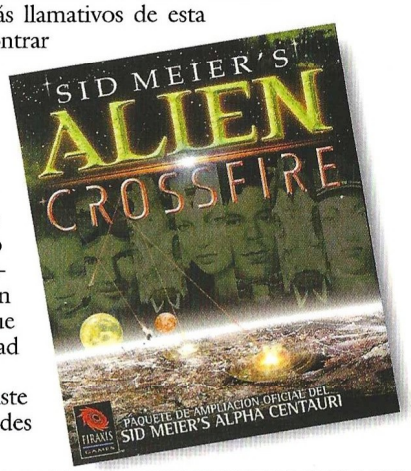
Si te resulta interesante, que es lo más seguro, podrás conseguirlo a partir de junio por tan sólo 2.995 pesetas.

## Llega la expansión oficial de Alpha Centauri

Después de un largo periodo de tiempo, llega a nuestras manos la expansión de uno de los mejores juegos de estrategia. Se trata de Alien Crossfire, expansión oficial de la obra de Sid Meier.

Con esta completa expansión, podremos retomar la historia justo donde la dejamos, teniendo que decidir si luchamos contra los alienígenas o nos unimos a ellos para preservar su facción y conseguir la victoria final o, por el contrario, luchar desde el bando alienígena y pedir refuerzos a través de un Comunicador de Resonancia.

Entre los aspectos más llamativos de esta expansión, podemos encontrar siete nuevas facciones que controlar, entre ellas dos alienígenas, enfrentadas entre sí en una encarnizada guerra civil.



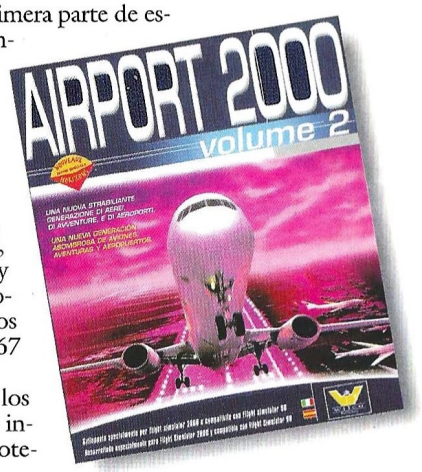

Además, contaremos con tecnologías mucho más avanzadas, así como con unos proyectos secretos, entre los que destacan el Nethack Terminus, que ampliará nuestra capacidad de espionaje.

Ya sabes, si disfrutaste con el original, no puedes perderte esta expansión.

## Nueva ampliación para Flight Simulator 2000

Muchos recordaréis una ampliación para Flight Simulator que salió hace no demasiado tiempo llamada Airport 2000. Pues la segunda entrega ya está aquí, apodada para la ocasión "Volume 2".

Al igual que sucedía en la primera parte de esta ampliación de Ubi Soft, tendremos que controlar el tráfico aéreo de los más grandes aeropuertos del mundo, poniéndonos al control de sofisticados paneles de control. En esta ocasión, podremos disfrutar en los aeropuertos de Niza, Barcelona, Londres Heathrow, Amsterdam, Boston, Miami y Chicago, así como de nueve aviones totalmente nuevos, entre los que encontraremos el Boeing 767 o el 737.




La cantidad de detalles de los aeropuertos es increíble, ya que incluso será posible observar los hoteles, restaurantes y las tiendas.

Esta ampliación ha sido diseñada especialmente para Microsoft Flight Simulator 2000, pero también es compatible con Flight Simulator 98.

Sin duda, una gran noticia para los amantes de los simuladores.

## Mattel se introduce de lleno en los videojuegos

Mattel, una de las compañías más grandes del mundo, ha anunciado que a partir de ahora también se dedicará a abastecer a los usuarios de PC, entre otras plataformas, con juegos de todo tipo. La compañía que comercializa la famosa muñeca Barbie, nos hará disfrutar con juegos de todo tipo, entre los que habrá algunos de la esbelta muñeca rubia.

La línea de productos llegará a prácticamente todas las edades posibles; desde juegos de Barrio Sésamo a otros de una temática más adulta.

Si hay algún usuario de PC que sea un seguidor de Pokémon, debe saber que Mattel va a traernos la Versión Roja y la Versión Azul, ambas originarias de GameBoy. Cada versión contará con la mitad de estos personajes, que suman la cantidad de 151, entre ellos el singular Pikachu.

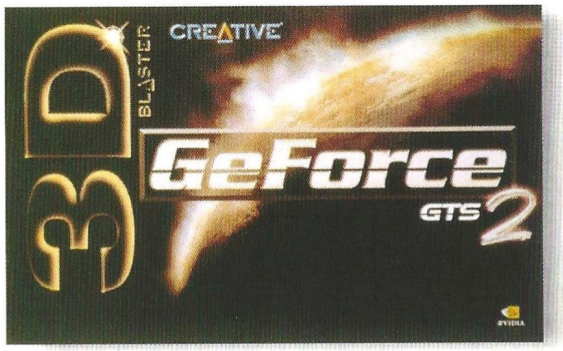
Además de estas versiones, nos tienen preparados cuatro títulos de Barbie, orientados todos ellos a un público más joven, en especial al femenino.

Pues todos estos títulos y muchos más serán los que vayan llegando, de los que, por supuesto, os mantendremos informados.

## Creative presenta su nueva 3D Blaster GeForce2 GTS

Parece que, de un tiempo a esta parte, las compañías se han embarcado en una carrera sin fin por dominar el mercado de las tarjetas aceleradoras. Una de las compañías que mejores productos ofrece al usuario es Creative, que ahora nos ofrece una nueva versión de la famosa GeForce2, basada en el poderoso procesador de nVidia.

Esta nueva tarjeta cuenta con 32MB de memoria DDR (double-data rate), que opera a 333Mhz, todo ello para generar un ancho de banda de memoria gráfica de 5'3 GB por segundo, lo que permite experimentar en tiempo real atributos de superficie y texturas con gran precisión, logrando ambientes ricos en detalles provistos de una apariencia cinematográfica. En este proceso, a cada píxel se le asignan diferentes atributos, como luz, sombra, reflejos y brillos.




Si estabas pensando en cambiar de tarjeta gráfica, apunta bien este nombre: 3D Blaster GeForce2 GTS.

## Nuevos títulos para la colección "Sierra Originals"

Para aquellos que nos pudieseis conseguir en su día algunos de los mejores juegos de Sierra, ahora tendréis la ocasión, gracias a la serie económica "Sierra Originals", distribuida en España por Havas Interactive.

Los nuevos títulos en incorporarse a tan sugerente colección son, por un lado, Swat 2 y Red Baron 3D, y podrán ser adquiridos por tan sólo 2.995 pesetas cada uno. Como todos sabéis, Swat 2 es un juego de estrategia policial en el que tendremos que acabar con los terroristas que se enfrenten con nosotros. Red Baron 3D es un simulador de vuelo ambientado en la 1ª Guerra Mundial, y que pone a nuestra disposición más de 40 aviones fielmente reproducidos.

También nos ofrecen Quest For Glory 5 y Viper Racing, por tan sólo 1.995 pesetas cada uno. Quest For Glory 5 es todo un clásico, en el que tendremos que escapar de una isla infestada de monstruos de todo tipo. Por otro lado, Viper Racing nos dará la oportunidad de conducir los mejores deportivos del mundo a toda velocidad.

Calidad a buen precio.

## Aprende con los Teletubbies

Los más pequeños de la casa están de enhorabuena, ya que por fin van a poder disfrutar en el ordenador con sus personajes favoritos, Los Teletubbies.

El objetivo principal de este CD-ROM educativo es hacer que los niños, a la vez que lo pasan en grande con héroes televisivos, aprendan a hablar y a escuchar, re-

petir rimas, reconocer formas y un largo etcétera. Gracias a este gracioso CD distribuido por Zeta Multimedia, y que está compuesto por siete actividades distintas, los niños desarrollarán la imaginación de un modo sencillo y divertido.

Está destinado para niños de dos años en adelante.

## Anunciada la expansión oficial de Age of Empires II

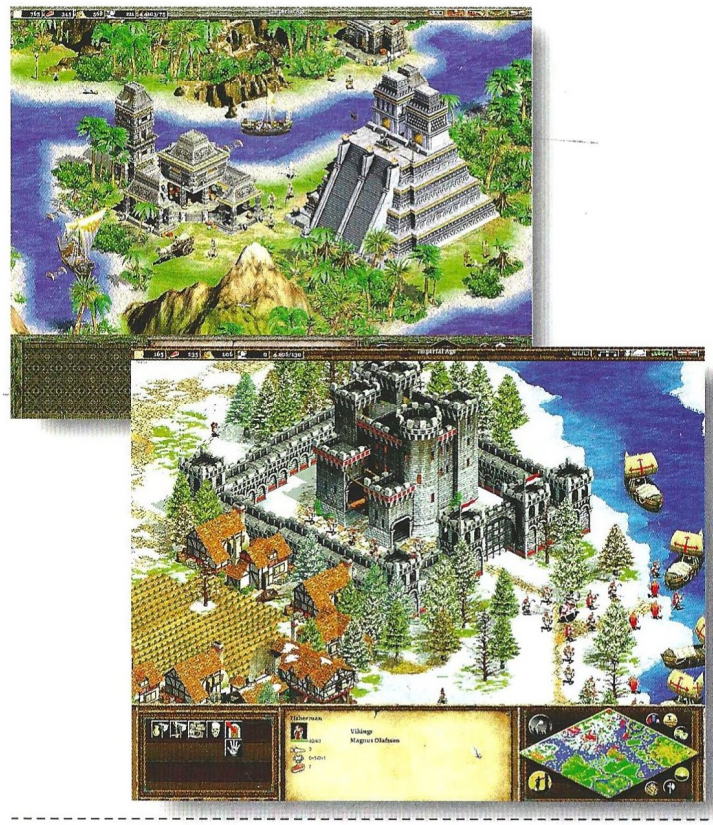
El para muchos mejor juego de estrategia de todos los tiempos ya tiene casi a punto una expansión, llamada "Age of Empires II: The Conquerors".

Con esta ampliación, todos los que hayan conseguido acabar el juego original, podrán seguir luchando a través de la historia.

Entre las novedades más llamativas, hay que destacar la inclusión de cinco nuevas civilizaciones, que incluyen a los aztecas, mayas y españoles entre otros.

También se han incorporado otras cuatro campañas predefinidas, pudiendo seleccionar a Atila o al mismísimo Cid Campeador.

Estas y muchas otras novedades serán las que encontremos en la esperada expansión de Age of Empires II: The Conquerors.



## Rampa de lanzamiento

| Juego<br>Compañía | Fecha de lanzamiento |
|---|---|
| **Battle Realms**<br>*Crave Entertainment* | *12/00* |
| **Command & Conquer: Red Alert 2**<br>*Westwood* | *11/00* |
| **Commandos 2**<br>*Eidos* | *11/00* |
| **Dreamland Chronicles: Freedom Ridge**<br>*Bethesda* | *01/01* |
| **Fly2K**<br>*G.O.D.* | *12/00* |
| **Homeworld: Cataclysm**<br>*Sierra* | *09/00* |
| **I'm Going In**<br>*Eidos* | *09/00* |
| **Praetorians**<br>*Eidos* | *12/00* |
| **The Undying**<br>*Dreamworks* | *11/00* |
| **Zeus: Master of Olympus**<br>*Sierra* | *09/00* |

## Teletipo

**Uno de los títulos más venerados en Play Station llegará en breve para PC. Se trata de Metal Gear Solid, un juego en el que controlaremos a Solid Snake, un espía de infinitos recursos. Konami, una de las compañías más grandes del sector, está programando para Microsoft la versión para PC, lo que nos da una ligera idea de cómo será el juego, que incorporará gráficos en alta resolución. En otoño podremos acabar con Liquid Snake y con Fox-Hound**

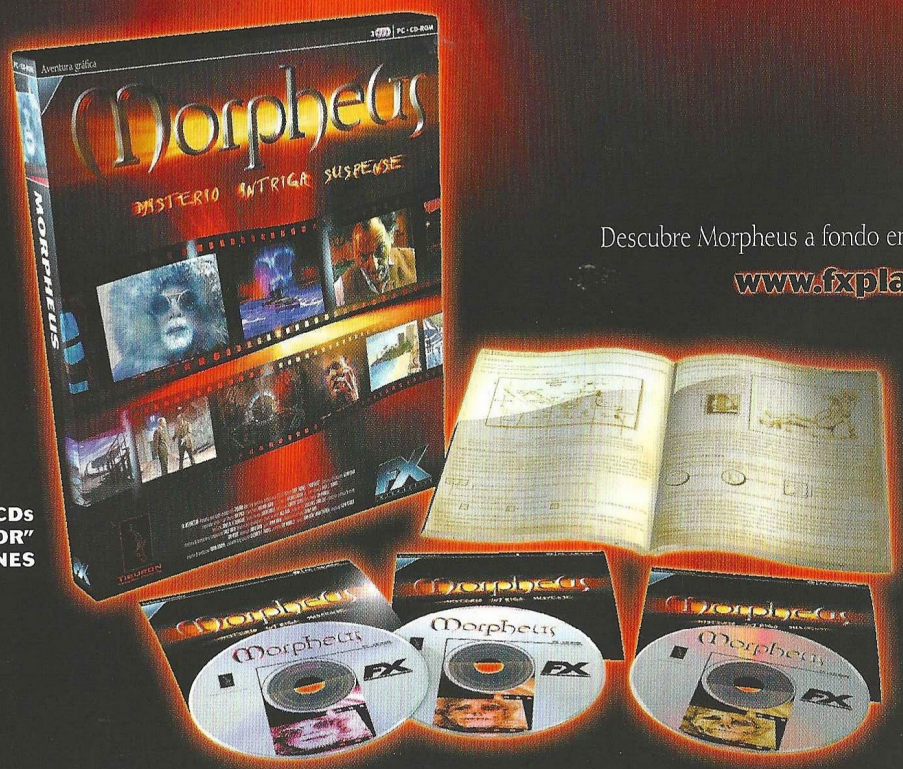
**Arts, Electronic Arts está trabajando en un nuevo juego con el popular agente 007 como protagonista. Se trata de la adaptación de la película "El Mañana Nunca Muere". El juego será publicado a finales de este año, y será versionado para varias plataformas, entre ellas nuestro adorado PC.**

**Ubi Soft ha adquirido recientemente Sinister Games y Grolier Interactive, afianzándo su posición en el mercado de los juegos de ordenador con dos de las mayores compañías en los Estados Unidos y en el Reino Unido respectivamente. Sinister Games cuenta en su haber con juegos como Dukes of Hazzard y Shadow Company, este último aclamado por la crítica. Con esta adquisición, Ubi Soft consolida su posición en dos de los terrenos más explotados, el Rol y la estrategia.**

**Tribes 2, uno de los juegos más esperados de Sierra, tendrá una banda sonora totalmente rock. La legendaria banda Motley Crue ha firmado con Sierra para incluir varias canciones de su nuevo álbum New Tattoo, que saldrá a la venta en breve. El juego aparecerá hacia finales de verano.**

# Morpheus

MISTERIO INTRIGA SUSPENSE



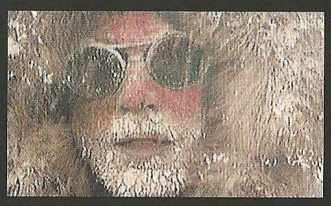

Descubre Morpheus a fondo en:

**www.fxplanet.com**

**MORPHEUS INCLUYE 3 CDs y EL "DIARIO DE EXPLORADOR" CON PISTAS E INSTRUCCIONES**

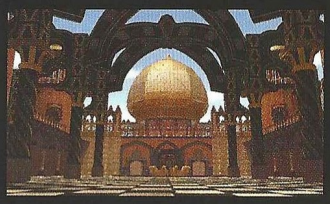
## UN GUIÓN QUE HIELA LA SANGRE

La misteriosa desaparición de su padre lleva a un explorador a un mundo desconocido. Exhausto, a punto de rendirse, la fantasmagórica imagen de un antiguo barco atrapado en el hielo surge ante sus ojos...



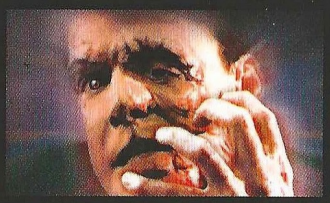
## UNA AVENTURA GRÁFICA FASCINANTE

Desde el primer momento Morpheus te atrapa y te mantiene en suspense. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras la desaparición de tu padre hace 25 años.



## UNA AUTÉNTICA SUPERPRODUCCIÓN

Mundos tridimensionales, actores reales, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran un intrigante mundo entre la realidad y los sueños.



## LOS PERSONAJES DE MORPHEUS

**Matthew Holmes:** El joven explorador protagonista.
**J.C. Pharris:** Magnate naviero diseñador del Herculania, barco donde comienza la acción.
**Jan Pharris:** Tenebroso personaje creador del Neurographicon.
**Dr. Malherbe:** Distinguido científico que ha desvelado los secretos que se esconden tras la muerte.
**Claire Moon:** Una joven inocente, primera en experimentar los efectos del Neurographicon.
**Leo Galte:** Conocido boxeador irlandés que esconde un terrible pasado.
**Belle Swan:** Madre de Jan y reputada artista. Abandonó a su hijo para lograr el triunfo.
**Billy Mexler:** Compañero de infancia de Jan. Jugador, tramposo y buscavidas.
**Grace Thermon:** Antigua directora del orfanato Goodman. Sus métodos han sido muy discutidos.
**Theodore Holmes:** Es el padre de Matthew. ¿Conseguirás descubrir su último mensaje?

TIBURON
Interactive Publishing
Morpheus™ © Tiburon, Inc.

EDICIÓN LIMITADA
RESERVA TU EJEMPLAR

MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO

2.995
2.995 pesetas / 18 euros

3D | PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE
www.fxplanet.com

Morpheus se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

*Un saludo para todos. Me gustaría que me ayudaseis a salir del sitio en que me encuentro atascada en Atlantis The Lost Tales. Una anciana me dice que busque en lo alto a los asesinos, los limpie cerca de la bestia, me mostrarán el ser blanco y se apaciguará. Tengo que llenar la bolsa con tierra empapada de sangre y arrancar de su hocico lo que es mío. No tengo ni idea de que debo hacer. Gracias por vuestra ayuda.*

***Mª Isabel Arenas***
*Alicante*

En definitiva tienes que llenar de sangre el recipiente que te dé la anciana. Busca en el bosquecillo un arco con flecha que están apoyados en un árbol, en la parte alta del sendero. Cerca del lugar en donde Héctor tenía escondida la nave. Cerca del arroyo en donde están los vados, verás una piedra con el dibujo de un animal en ella. Moja el arco y la flecha en el agua y practica luego con la piedra el tiro. Camina por los alrededores, y cuando oigas moverse la maleza, prepárate porque se acerca un jabalí blanco sobre el cual tendrás que apuntar para clavarle la flecha. Quítale del hocico la argolla que lleva puesta y recoge en el recipiente la sangre que derrame sobre el suelo después de desaparecer. Si sólo te da tiempo a hacer una de las dos cosas, vuelve a hablar con la anciana y mata otro jabalí. Vuelve a la cueva y habla de todo con la bruja. Pregunta a la sacerdotisa, y cuando acabes, sal fuera.

*Amigos de CGW: tengo el juego Unreal Tournament y me gustaría que me facilitaseis trucos para que me ayudasen a pasarlo. Muchas gracias.*

***Sergio Calderón***
*Aldeanueva del Camino (Cáceres)*

Haz que la consola aparezca en la pantalla e introduce el siguiente código: **iamtheone**. Ahora podrás introducir el siguiente de entre todos los que más te gusten: **god**, para el modo dios; **loaded**, para obtener todas las armas en el juego; **allammo**, para obtener toda la munición posible.

*Amigos de Computer Gaming World: estoy atascada en el juego "Indiana Jones y la Máquina Infernal", en el nivel 13, que son las Minas del Rey Salomón, no llego a alcanzar la gema verde. ¿Qué tengo que hacer para conseguirla?*

***Carmen***
*Correo electrónico*

Después de haber sobrevivido a los disparos de los rusos, desde la vagoneta tienes que seguir hasta una sala con piscina. Métete en el agua y entra en un túnel hasta la bifurcación. Hacia el norte saldrás en una sala con columnas. Salta a la parte más baja de esa zona de columnas y trepa hasta pasar por la salida, hacia el sur. Sube un muro, salta hacia el norte y desde la columna en la que nos encontramos, salta hacia la puerta situada a tu izquierda para conseguir la gema verde.

*¿Cómo estáis? Necesito ayuda con el juego Alone in the Dark. Estoy atrapado en el laberinto subterráneo después de conseguir la gema y el libro en el cofre. He llegado hasta la puerta que tiene un mecanismo pero no sé cómo abrirla. ¿Podéis ayudarme, por favor?*

***Jose A. Otegui***
*Correo electrónico*

Tendrás que utilizar la gema para lograr abrir la puerta en cuestión. Enseguida te encontrarás sobre una plataforma. Tendrás que colocar el talismán sobre el altar si quieres seguir el juego ahorrándote un montón de problemas.

*Hola, amigos. Me gustaría saber si podéis aclararme una duda que tengo, y que supongo también tendrán todas las personas que compraron el set de expansión de Baldur's Gate. Como sabéis, la traducción estaba mal, y para quienes no saben inglés es un problema. En algunas tiendas nos dijeron que esperásemos hasta que apareciese la segunda parte del juego, pero yo no quiero. Me gustaría jugar esa expansión. ¿Podéis decirnos algo?*

***Operador de Sala***
*Correo electrónico*

Computer Gaming World ha consultado tu duda con la distribuidora, Virgin, y tenemos buenas noticias tanto para ti como para los seguidores de Baldur's Gate. El problema que surgió con la traducción ha sido ya solucionado desde hace tiempo. Virgin Es-

*FE DE ERRATAS:*
*Nº 48: en la solución al juego Woodruff olvidamos omitir el hecho de que hay que ofrecerle el café al individuo borracho que se encuentra fuera del bar. Le sentará tan bien que te dará el instrumento necesario para encontrar después el meteorito.*
*Nº 54: En la solución para Torin's Passage, deben sustituirse las letras mayúsculas "A" que se repiten a lo largo de las diez líneas por las que le siguen en el alfabeto, correspondiéndose con aquellas que aparecen en el pentágono-estrella, es decir, sustituiremos A,A,A,... por A, B, C,... de arriba abajo.*

paña está esperando la confirmación para poder sacar la versión corregida en España y nos han confirmado que será entre mediados y finales de Junio cuando salga al mercado. Quienes aún conserven la versión defectuosa de la expansión, podrán cambiarla por una corregida en las tiendas cuando ésta salga al mercado. En cuanto al lanzamiento de Baldur's Gate II, está previsto para finales de setiembre del 2000.

*Me gustaría saber cómo se abren las cúpulas en Riven para sacar el libro de dentro. Lo he probado todo y no hay forma. Los datos que me dan los símbolos al pasarlos a números no coinciden con los que he podido sacar de la escuela. Gracias.*

***Vicente Compans***
*Correo electrónico*

Los códigos cambian con cada partida. Para averiguar qué números se corresponden con los caracteres, sólo tendrás que saber unos pocos números para deducir los demás en las cifras mayores de diez. Por ejemplo: el 10 es un cuadrado con un pequeño arco en su base que va de un lado a otro. El 1 es un cuadrado con una línea vertical que lo divide en dos. El 11 resultara de juntar esos dos, por lo tanto será un cuadrado con un arco en su base y una línea vertical que lo divide por la mitad. Si tienes suficiente información del artefacto de la escuela podrás deducir así el resto de los números. Luego los sitúas uno a uno en sus correspondientes rayas de izquierda a derecha en la regleta y la cúpula se abrirá.

*¿Cómo estáis amigos? Juego con Amerzone y me encuentro al principio y ya sin saber qué hacer. He recogido el mazo, varias cartas, un disquete y he hablado con una persona, pero no puedo hacer nada más. Ayudadme, por favor. A veces me piden unos códigos. ¿Cuáles son? ¿Dónde están los códigos para arrancar el hidrofoil en la pantalla del faro, y el timón de la parte superior del mismo? ¿Cómo accedo al huevo?*

***Pepe Rolania y Rosi Muñoz***
*Cuenca y Tarragona*

Después de hablar con el viejo, tienes que subir al piso de arriba por la escalera de caracol. Encontrarás un diario. La clave que se te pide en el ordenador es la primera fecha que aparece en ese diario, el libro grande de pastas grises que cogiste. 28/06/04 es la que nos aparece en esta partida. Pulsa luego autentificar la clave cuando te lo pida. Pulsa sobre LOAD para abrir la puerta de acceso a la base.

En cuanto a los otros códigos, tienes que observar las aves a través del telescopio. Luego sube un piso más y usa las manillas del mecanismo que se encuentra en medio. Las coordenadas para ir a la Isla de los Desconocidos son 145. Mueve el timón que está debajo, ve al hidroavión, inserta el disquete, pulsa "LOAD" y ponlo en modo "AVION": mete las coordenadas de destino a la isla.

Para encontrar el huevo, tienes que fijarte en el interior del ascensor. Verás que sobresale un poco un tubo a la derecha de otros tres más pequeños. Antes de llegar al ascensor, en el suelo verás un gancho. Mételo en esa especie de tubo que sobresale de la pared dentro del ascensor y baja. Usa el mazo en el muro que está tapado y pasarás a la zona donde está el huevo.

*Tengo el juego Final Fantasy VIII y una GeForce en mi ordenador. Cuando elijo la configuración del juego, me dice que mi tarjeta no es compatible con la paleta de 8 bit. Si lo pongo por hardware se ve toda la pantalla llena de rayas. Me pregunto si este problema puede tener una buena solución.*

***Juan***
*Correo electrónico*

Apesar de que no has especificado mucho cuál es tu situación en este escrito, y nos faltan datos por saber, te ofrecemos dos posibles soluciones: Tendrás que revisar los drivers de tu tarjeta, dado que pueden estar mal instalados, o bien no tienes adecuadamente instalados los drivers de DirectX, aconsejado para que funcionen mejor los juegos bajo los sistemas Windows 95/98/NT/2000. En este segundo caso puedes comprobar el estado de tu DirectX, para lo cual tendrás que acceder al botón INICIO/CONFIGURACION/PANEL DE CONTROL/DIRECTX. Abre la primera pestaña "DirectX" y observa que no haya ningún signo de atención. De haber alguno es que tienes problemas con DirectX y tendrás que usar el botón "Restore Drivers". Pasa después a la carpeta "Hardware Aceleration" y activa la opción "Usar Hardware Acelerator"

Además podrás conectarte a través de Internet con GeForce o enviarles un mail para ver si han probado esta tarjeta con el juego.

***Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:***

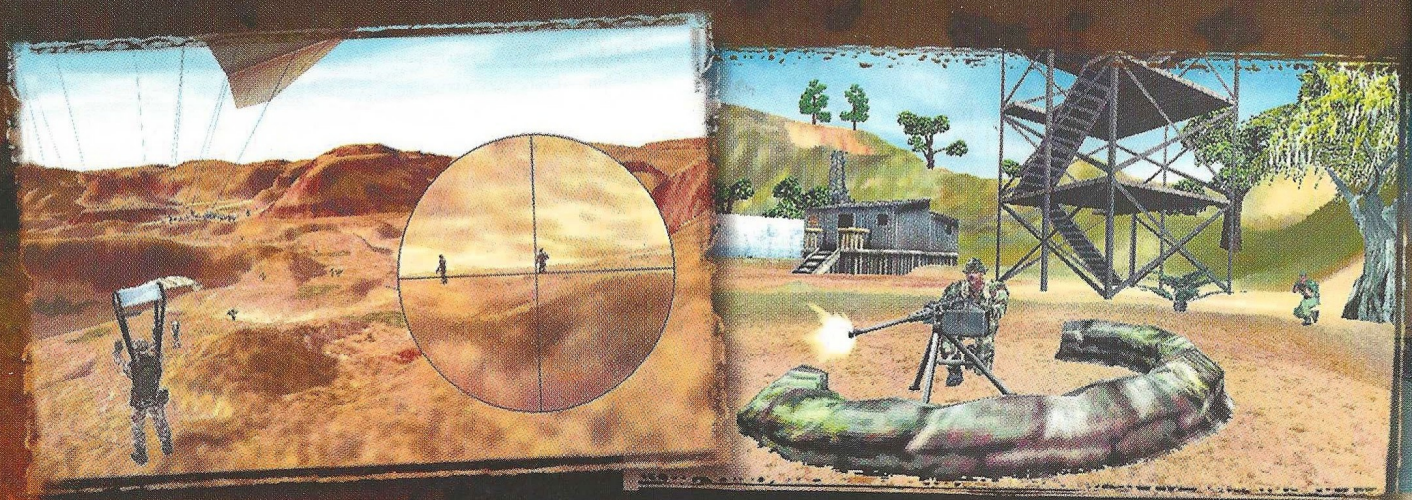
**Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid**

**E-mail: cgw@zdnet-es.com**

# DELTA

## DA IGUAL DÓNDE TE ESCON

## ... EL ENEMIGO SIEMPRE TE



PC CD-ROM

Friendware

Textos CASTELLANO

www.friendware-europe.com

NOVA

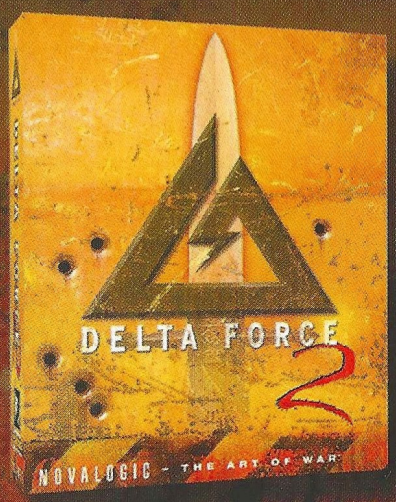
©1999 NovaLogic, Inc. NovaLogic, Voxel Space and the NovaLogic logo are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, NovaLogic - The Art of War, Delta Force, the Delta Force logo and Voice-Over-Net are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other co

DELTA FORCE 2

# FORCE 2

...AS...

...ENCONTRARÁ




...LOGIC™ – THE ART OF WAR

NOVAWORLD™

...SurroundSound decoding hardware required for Dolby SurroundSound. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #s 5,625,759 and 5,550,959. Printed in the E.U.

Hard-ware

# Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

*Microsoft no cesa en su empeño de mantener contentos a los usuarios, sobre todo a aquellos que disfrutan en compañía de un buen simulador de conducción y un volante. Tenemos ante nosotros el que quizá sea el volante que ofrece unas mayores prestaciones a la hora de jugar.*

**Calificación**

**Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel**

**Precio:** 29.990
**Fabricante:** Microsoft
**Pros:** Su robustez y su reducido tamaño hacen de él un auténtico fuera de serie. La vibración llega de un modo bestial a todos los puntos del volante.
**Contras:** Es un poco caro. Si eres un jugador ocasional hay volantes mucho más baratos.

## Real como la vida misma

Hace varios números analizábamos otro volante de Microsoft, llamado Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel. Todo era excelente en este volante, tanto el control como la robustez de todos sus componentes, y la única pega que se lo podía poner es que no contaba con la tecnología Force Feedback, tan de moda últimamente. El caso es que para aquellos que quedaran prendados con aquel periférico, pero no se hayan decidido a adquirirlo por no incorporar Force Feedback, Microsoft nos ofrece unos meses más tarde éste otro, que además de poseer el sistema de vibración, cuenta con unos mejores acabados y con una mayor robustez.

Básicamente, el volante es muy parecido, salvo como ya hemos dicho por la tecnología Force Feedback. Tanto el control a la hora de jugar como el tacto son muy similares, por lo que lo dicho en aquella ocasión es válido para esta. El tamaño del volante es muy reducido, por lo que no tendremos problemas a la hora de ubicarlo en cualquier lugar. El ángulo de giro es muy bueno, y en ningún momento nos parecerá excesivo, pudiendo en cualquier momento adaptarlo a nuestro gusto.

Los pedales son otra de las grandes bazas de este SideWider, con un recorrido suave y muy similar al de un coche de verdad.

Si tu género favorito es de los simuladores de coches, aquí tienes uno de los mejores volantes que puedes encontrar en el mercado, y además con Force Feedback.

# Xterminator Dual Control

*Nos encontramos ante uno de esos periféricos que nada más verlos es fácil enamorarse de ellos. La forma que posee esta nueva creación de Gravis, así como la cantidad de pulsadores, hacen de él una gran opción de compra.*

**Calificación**

**Xterminator Dual Control**

**Precio:** 11.990
**Fabricante:** Gravis
**Pros:** Un periférico versátil, cómodo y resistente, y por qué no, con un precio asequible. Es fácil de utilizar con casi cualquier juego.
**Contras:** Puede costar un poco llegar a adaptarse, pero después todo será diversión a raudales.

## Cómodo, estable y preciso

Muy poca gente suele jugar con joysticks hoy en día, pese a su extendido uso en épocas pasadas. La avalancha de los pads de control similares a los de las videoconsolas han relegado a estos veteranos periféricos a una segunda posición, y lo peor de todo es que muy pocas compañías dan un duro por ellos. Muchas han sido las horas que hemos pasado delante de nuestros ordenadores de 48 y 128 k controlando a nuestros personajes favoritos con estos viejos periféricos, y gracias a Gravis, vamos a poder revivir todas aquellas inolvidables sensaciones.

Ni que decir tiene que la estética de este joystick difiere mucho de lo que había hará unos ocho o diez años, pero básicamente cumple con las mismas funciones, y como no con la más importante de todas; que sea útil casi al 100% con todos los juegos del el mercado.

El mayor problema de estos periféricos hoy por hoy es que se han dejado apartados para algunos géneros en concreto, como por ejemplo los simuladores de vuelo.

Con el Xterminator Dual Control no tendremos ese problema, ya que gracias a las formas con las que cuenta y a la cantidad de botones que tiene, muy pocos juegos se nos resistirán.

Una de sus mayores novedades es que posee, además de la consabida palanca, una cruceta, similar a la de un pad, de modo que podremos controlar una gran cantidad de acciones con gran facilidad.

Además incluye 49 funciones programables y cuenta con un interruptor de 8 posiciones para, por ejemplo, variar la perspectiva con una velocidad asombrosa.

# KURT ha vuelto y esta vez no está solo.

# MDK2

El infinito es el límite.

Juega con Kurt,
Max y el Dr. Hawkins
en la aventura más alocada.

PC CD ROM

BIOWARE

Interplay

TAMBIÉN DISPONIBLE EN DREAMCAST™

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

MDK™ 2: ● 2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine ● 2000 Bioware Corp. Desarrollado por Bioware Corp. El Motor de Bioware Omen y el logotipo de Bioware son marcas registradas de Bioware Corp. MDK, MDK2 y marcas relacionadas son marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Determinados personajes son ● de Shiny Entertainment, Inc. Interplay y el logotipo de Interplay son marcas comerciales de Interplay Productions. Reservados Todos los Derechos.

Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**



Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

Una nueva manera de comprar y vender. aucland Subastas

# Zona Alfa

*En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.*

# The Outforce

## Un juego abierto

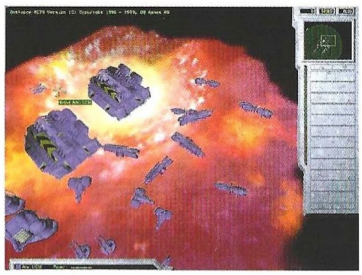
Los tiempos cambian y cada vez son menos los títulos que se mantiene fieles al formato clásico de los juegos de estrategia. The Outforce lo hace en cierta medida. Mantiene la perspectiva isométrica pero utiliza un motor 3D –las unidades, estructuras y efectos– que representa un muy colorido espacio exterior. 03 Games ha fijado la vista en viejos conocidos como Dune 2, Command & Conquer y Starcraft para desarrollar un juego fiel a las convenciones del género.

La acción tiene lugar en el siglo XXV. La raza humana ha elegido el sistema Epsilon Eridani como nuevo hogar donde asentarse. El conflicto se inicia cuando encuentran allí otras dos civilizaciones extraterrestres inmersas en una batalla a la que rápidamente se unen. El jugador podrá decantarse por cualquiera de las tres razas –una especie de tortugas llamadas Gobins y los orgullos guerreros Crions son las otras dos– para librar una serie de batallas, siempre en el espacio.

Para simplificar el control del programa, el jugador desplegará sus unidades en un campo de batalla bi dimensional –aunque parezca contar con tres–, dotado de una profundidad sólo aparente que estará plagado de asteroides, nubes de gas y basura espacial, además de estaciones espaciales, puestos de comercio y bases militares; todos ellas formando parte de un vasto entorno interactivo que puede aprovecharse en beneficio propio del jugador.

El juego permitirá un elevado grado de configurabilidad con el que será posible incluso introducir los "scripts" que realice el usuario. E incluso añadirle la música que se desee utilizando el formato MP3.

***De los países del este llega un nuevo título de estrategia, fiel a los clásicos y con amplias posibilidades de modificación por parte del jugador.***



**The Outforce**

**Editor:**
03 Games
**Fecha de lanzamiento:**
Tercer trimestre 2000

# Resurrection

**Estamos ante uno de los proyectos más ambiciosos de Dinamic para los próximos meses. Creado por Nébula Entertainment, Resurrection puede ser la clave para la consagración definitiva de este grupo programador afincado en Sevilla.**

## El poder de tres héroes unidos

Ya en el número 52, dentro del extenso reportaje que os ofrecimos dedicado al software español, os hablábamos de Resurrection, uno de los juegos con mejores expectativas en los próximos meses.

De la programación de este juego se están encargando Nébula Entertainment, compañía que ha participado en el reciente PC Atletismo 2000, publicado también por Dinamic.

Resurrection, además de contar con un increíble aspecto gráfico, posee uno de los argumentos más sólidos que podemos encontrar, así como con un sistema de juego innovador.

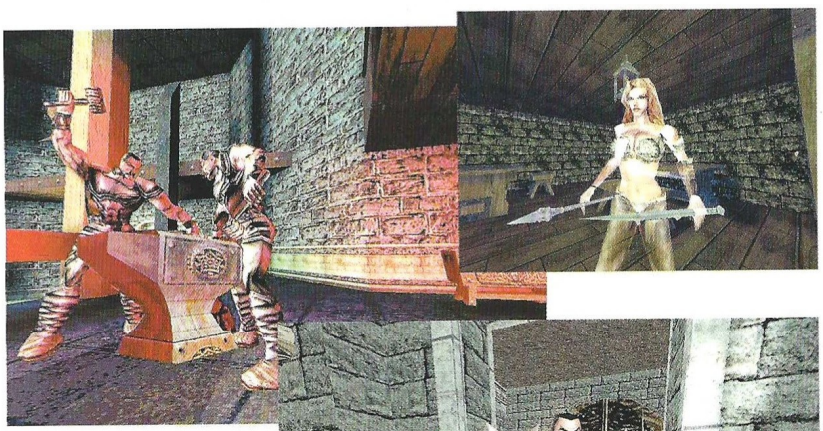
En tiempos del acero, tres héroes con caminos distintos pero con un mismo objetivo, buscan a un malvado Dios Demonio y a su Dragón Negro para destruirlos y evitar que devoren el alma de miles de inocentes. Gracias a las habilidades de cada uno de ellos, podrán avanzar por tierras inhóspitas acabando con todo aquel que se interponga en su camino, para finalmente expulsar el mal de la tierra en la que habitan.

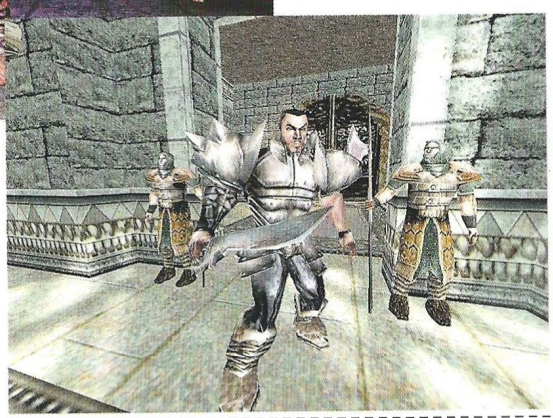
Además del oscuro argumento con el que cuenta Resurrection, podremos optar por jugar con cualquiera de los tres personajes en aventuras distintas, avanzando siempre con cada uno de ellos por donde más nos convenga y teniendo en cuenta las características de cada uno de ellos. De este modo, si decidimos jugar con Doménico, lo más apropiado será desplazarnos por las sombras y por el techo, ya que es mitad hombre, mitad demonio. Gau es un fornido guerrero que cuenta con una fuerza sobrehumana, por lo que nuestros golpes serán lo mejor para despachar al enemigo. Por último está Daiko, una sacerdotisa capaz de entrar en la mente de sus enemigos y dominarlos a su voluntad.

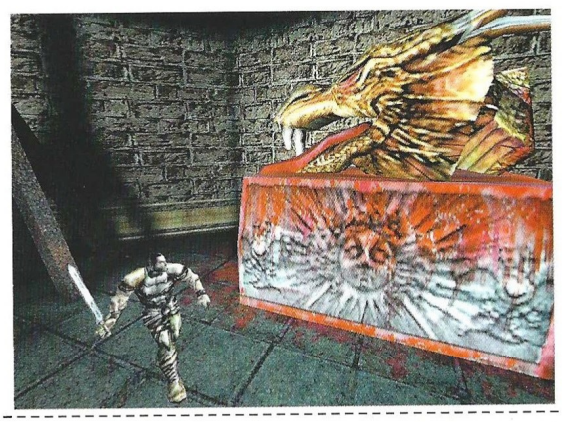
Como ya hemos dicho anteriormente, el apartado gráfico del juego parece que va a ser uno de los puntos fuertes, para el que se están empleando sombreados que hacen el entorno mucho más siniestro y real.

Entre otras muchas cosas, también encontraremos dos modos de juego; en uno de ellos seleccionaremos a un personaje y tendremos que acabar el juego a lo largo de cuatro episodios más uno especial por personaje. En el otro modo, serán doce los episodios a superar y controlaremos de un modo alternativo a los tres personajes, lógicamente cada uno en sus propios niveles.

Un juego que seguro que enganchará a los seguidores de las aventuras con grandes dosis de acción.







**Resurrection**

**Editor:**
Nébula Entertainment
**Fecha prevista de lanzamiento:**
Septiembre 2000

# New Legends

## Tierra de nadie

Probablemente recordarás Jedi Knight, un juego basado en la popular serie de películas Star Wars de George Lucas. Si es así, el nombre de Justin Chin te puede decir bastante, ya que él fue el diseñador de ese título, en el que empleaba algunas de las técnicas más asombrosas que se han visto en juego alguno.

Bien. El caso es que Justin Chin fundó hace algún tiempo junto con Che-yuan Wang, programador de Descent y Jedi Knight entre otros, una compañía llamada Infinite Machine, que inaugurarán con el lanzamiento de New Legends.

Aunque la temática de este juego diste mucho de la de Jedi Knight, es obvio que conservará algunos de los elementos que Justin creó en su día para el juego de Lucas, como por ejemplo la lucha con espadas en el combate cuerpo a cuerpo, aunque sin lugar a dudas, tanto Justin como Che-yuan tratarán de hacer todo mucho más envolvente, debido entre otros aspectos al lugar en el que se desarrolla la aventura, la lejana y exótica China.

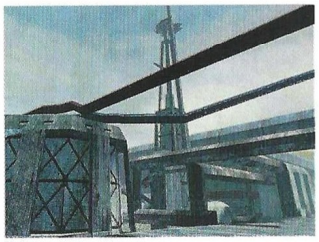
La ambientación de New Legends está ubicada en una China no muy lejana en el futuro, país en el que Los Señores de la Guerra gobiernan las distintas provincias. Nuestro personaje es Sun Soo, y es hijo de uno de esos grandes señores. La política en el país no marcha mal del todo, y cada uno de los gobernantes se limita a sus dominios, todos excepto uno, XaoGon.

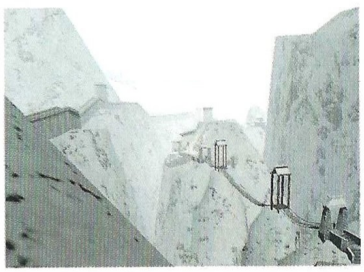
Este personaje, avaricioso en todos los sentidos, decide lanzar un ataque masivo contra el resto de los gobernadores para de este modo unificar todo en una Gran China y ser el dueño y señor de todo el territorio. Mientras que algunas provincias resisten, otras, entre las que se encuentra la nuestra, caen rendidas al inmenso poder de XaoGon, por lo que no nos quedará más remedio que recuperar lo que nos pertenece.

Tendremos que atravesar la práctica totalidad de China, tanto por lugares reales como por otros ideados por Justin, en los que en ningún caso faltará imaginación y buen gusto.

El juego se encasilla dentro del género de la aventura, en el que veremos a nuestro personaje, Sun Soo, bajo una perspectiva en tercera persona, aunque en algunos casos, y debido a la velocidad general del juego y a las armas con las que contaremos, nos parecerá que estamos jugando con un shooter en primera persona, algo realmente asombroso.

El apartado gráfico del juego es otro de los aspectos más conseguidos por Infinite Machine, ya que están utilizando el motor de Unreal, aunque han incluido mejoras suficientes como para que parezca algo totalmente nuevo, y francamente creemos que lo han conseguido. Los personajes están siendo construidos con una media de dos mil polígonos cada uno, y gracias a una tecnología ideada por Infinite Machine, podrían contar con hasta cinco mil. La animación de todos los personajes será muy fluida y suave.





Tras un intenso año de programación y testeo, se espera que New Legends esté en la calle a principios del próximo 2001. Esperemos que no se retrase mucho más.

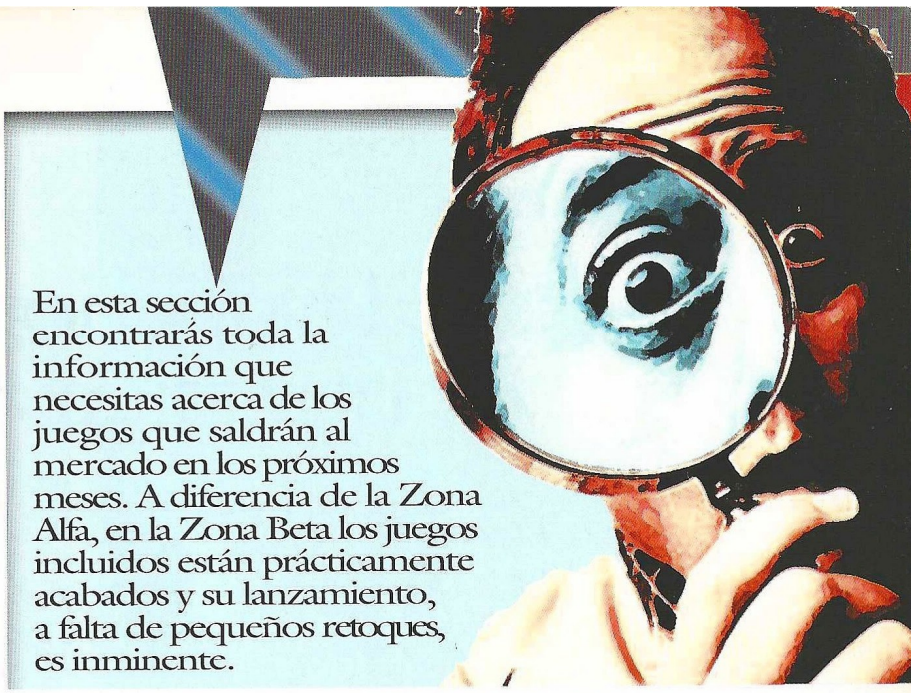
***Si lo tuyo son las aventuras de acción, te entusiasma la cultura china y además esperas un juego realmente envolvente, no pierdas de vista a este prometedor título.***

**New Legends**

**Editor:** Infinite Machine
**Fecha de lanzamiento:** Primavera de 2001

PARÍS 1313
EL MISTERIO DE NOTRE-DAME
Intriga, misterio, drama...
Gana un viaje a París para dos personas comprando París 1313
Envía la tarjeta de registro que hay en el interior de la caja
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
www.friendware-europe.com
Spanair
Sol Melia
MICROÏDS

# Zona Beta



En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

## Grand Prix 3

### Calentando motores

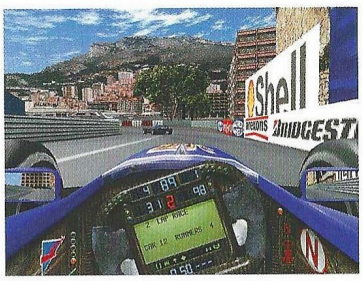
Han pasado muchos años desde que la primera versión de Grand Prix hiciera su aparición. Desde aquel momento, miles de jugadores quedaron completamente entusiasmados con lo que ofrecía dicho título, ya que por aquel momento ningún simulador se acercaba tanto a la realidad.

Más de ocho años después llega la tercera parte de lo que ha sido un mito dentro del mundo de los juegos de ordenador, y más en concreto dentro de la simulación.

Seguramente no hace falta decir que el apartado gráfico del juego ha evolucionado de un modo brutal, ya que ahora podremos sacar todo el provecho posible a nuestra tarjeta aceleradora, aunque evidentemente si no disponemos de una también podremos jugar.

Entre muchas otras cosas, dispondremos de varios tipos de juego, cinco niveles de dificultad, condiciones climatológicas cambiantes y un modo multijugador para hasta 16 competidores.

Grand Prix 3 cuenta con licencias oficiales, por lo que pilotaremos los vehículos de los mejores pilotos del circo de la Fórmula 1. Los circuitos son auténticos calcos de los reales, a los que se les ha aplicado una iluminación muy pocas veces vista en un juego similar.



Aunque lo que realmente promete en Grand Prix 3 es la jugabilidad. Al igual que en el original y su continuación, GP3 contará con un completo "taller" en el que podremos poner a punto nuestro bólido, algo fundamental si queremos ganar el campeonato.

Los sonidos con los que están ambientando el juego son realmente atronadores, dándonos la sensación de encontrarnos en una carrera real, sobre todo si disponemos de una buena tarjeta de sonido. En fin, la larga espera está a punto de terminar...

***La tercera entrega del para muchos el mejor simulador de Fórmula 1 ya está prácticamente a punto. Te recomendamos que adquieras un casco y un mono, porque la cosa está que arde.***

**Grand Prix 3**

**Editor:** Hasbro Interactive
**Distribuidor:** Proein

# El imperio de las hormigas

***Bajo el subsuelo se libra a diario una cruenta batalla, en la que miles de feroces soldados de un disciplinado ejército, ejercen una ordenada labor en equipo. Un trabajo constante y diario que tiene un único fin: la supervivencia.***

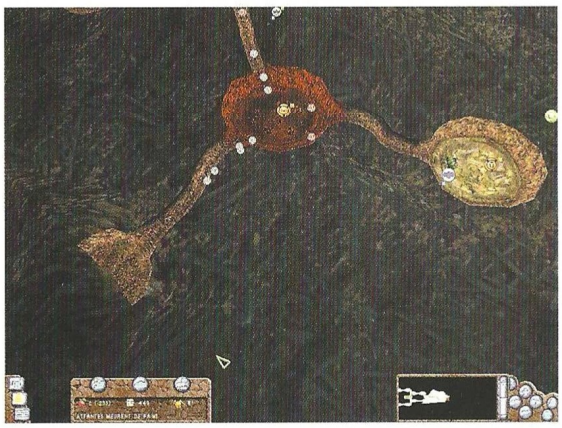
## Cuando ruge la marabunta

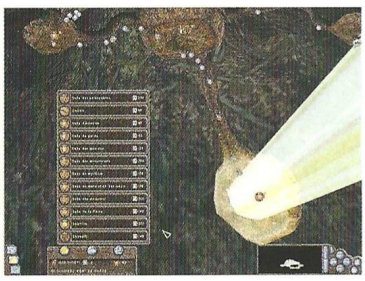
Una idea tan original como brillante, ha llevado a Microïds a desarrollar un producto bastante diferente y que introduce un nuevo concepto de juego, que desarrolla una mezcla entre acción, aventura y estrategia, y todo ello envuelto en una atmósfera de enseñanza multimedia. La historia comienza cuando una pequeña hormiga nace y tiene como destino convertirse en reina. Pasando por una serie de vicisitudes, consigue ponerse a salvo y bajo tierra comenzar a crear su ejército de hormigas y sobrevivir.

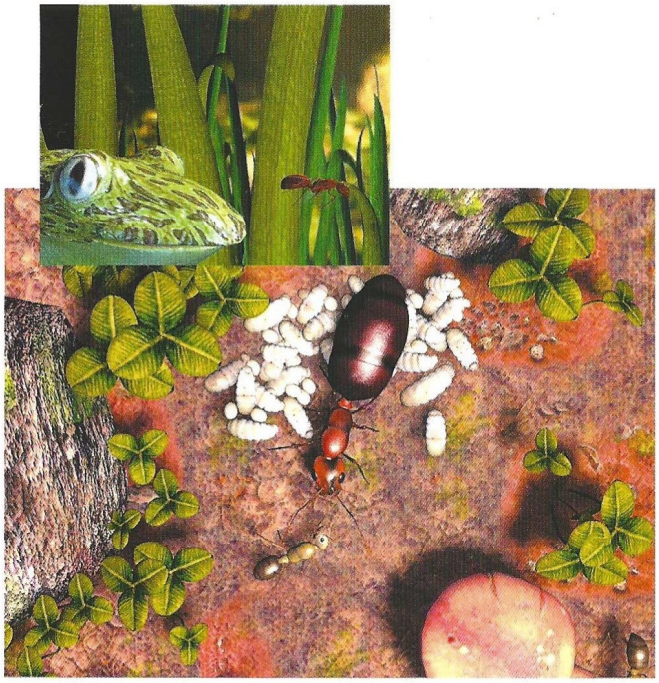
### Simulación de un ecosistema

El imperio de las hormigas es un juego complejo. Es una perfecta simulación de todos los detalles que hacen de las hormigas el ejército más poderoso y temido del mundo animal. A través de diferentes misiones iremos aprendiendo un poco más sobre estos pequeños soldados, de su disciplina y de los peligros a los que tienen que hacer frente a diario. Las misiones son muy variadas e interesantes, y desde una simple patrulla, pasando por una salida a recoger comida o defenderse de un ataque de una mantis, iremos introduciéndonos poco a poco en un modo de vida desconocido para la inmensa mayoría de las personas, aunque esto no se puede decir de Bernard Werber.

Si para casi todo el mundo las hormigas y su ecosistema son desconocidos, no es así para Bernard Werber, escritor y conocedor de los hábitos de estos insectos, que con más de un millón y medio de libros vendidos en Francia, es toda una autoridad en la materia. Este escritor ha asesorado a Microïds para la perfecta realización del juego y que esto se traduzca en una perfecta realidad tanto a nivel visual, como en el ámbito del comportamiento real.



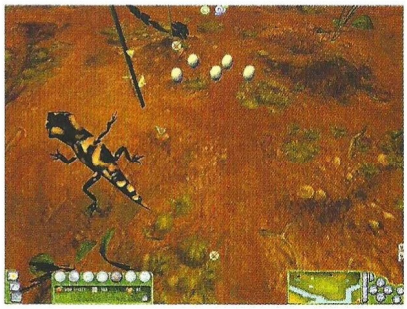


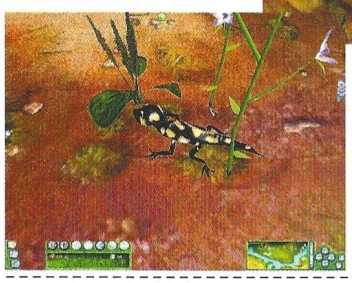


### Entorno gráfico

Una de las cosas más representativas del programa es su peculiar entorno visual. Es un mundo tridimensional real, en el que nos podemos mover a nuestras anchas y que se adapta a todos los ángulos de visión para ofrecernos una detallada imagen y un absoluto control. Podremos girar los escenarios con el ratón y acercar o alejar las zonas del mapa para poder controlar los grupos de hormigas. El interfaz es de fácil manejo y seremos avisados por el programa de cualquier evento que se produzca.

En resumen, un programa tan interesante, como educativo, que combina perfectamente la acción como la instrucción y que estará disponible en breve.





**El imperio de las hormigas**

**Editor:** Microïds
**Distribuidor:** Friendware


# CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

**CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.**
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

**CD AJEDREZ. 2.995 ptas.**
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

**CD DISEÑO. 2.995 ptas.**
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

**CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.**
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

**CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.**
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

**CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.**
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

**CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.**
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

**CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.**
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

**CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.**
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

**CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.**
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

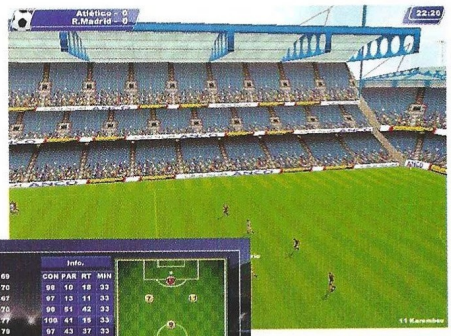
# OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

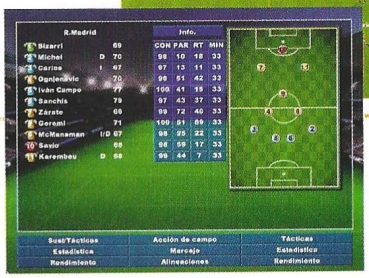
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

**PRIX INFORMATICA**
**APARTADO 93**
**28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)**
**SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.**
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Zona Beta

# Barça Manager





***Si te gustan los juegos de fútbol en los que tienes que ejercer de directiva del club, y además tu equipo es el F. C. Barcelona, dentro de muy poco podrás disfrutar con el nuevo manager de Ubi Soft.***

**Barça Manager 2000**

**Editor:** Ubi Soft
**Distribuidor:** Ubi Soft

## Tot el camp...!

Antes de nada hay que dejar una cosa clara; este juego se llama Barça Manager 2000 y, lógicamente, el equipo anfitrión es el Barcelona, pero podremos seleccionar al que queramos de la liga española, la inglesa, la alemana o la italiana, de modo que el juego está ideado para ser disfrutado por cualquier seguidor de fútbol.

Tras seleccionar nuestro equipo, podremos efectuar los cambios que creamos oportunos, ya sea fichando a jugadores de equipos españoles o extranjeros o incluso cambiando de entrenador.

Uno de los puntos fuertes de este Barça Manager 2000 es el engine que se ha utilizado para visionar los partidos, haciendo que parezcan en muchas ocasiones reales. Gracias al "motion capture", veremos a los jugadores efectuar todo tipo de acciones, además de las habituales como son los tiros y los regates.

En cuanto a las competiciones que podremos disputar, están todas las europeas además de las propias de cada país, de modo que será muy difícil que nos aburramos a corto plazo.

Otro aspecto del juego en el que se ha puesto especial atención es en el diseñador de tácticas, con el que de un modo sencillo e intuitivo podremos generar jugadas ensayadas o cambiar la posición de algunos jugadores de un modo rápido y preciso. Ya sabes, si te gusta el fútbol disfrutarás de lo lindo.

# Space Bunnies Must Die!

***Si pensabas que todos los conejos son tan simpáticos y graciosos como Bugs Bunny, estabas equivocado. Aquí tienes una prueba.***

**Space Bunnies Must Die!**

**Editor:** Ripcord
**Distribuidor:** Hammer

## Conejos sin suerte

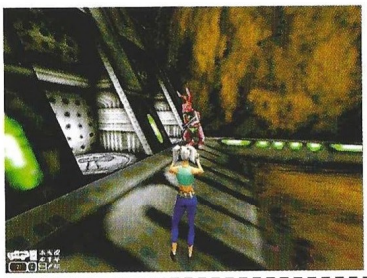
El conejo, enemigo público número uno del hombre. En una sociedad crispada y deteriorada hasta extremos desconocidos, el hombre está completamente sumido en el caos más absoluto. Lejos de lo que pudiera parecer, el hombre no se está destruyendo a sí mismo, está siendo destruido por una malvada horda de conejos siderales, capaces de pensar y de esclavizar a la maltrecha raza humana.

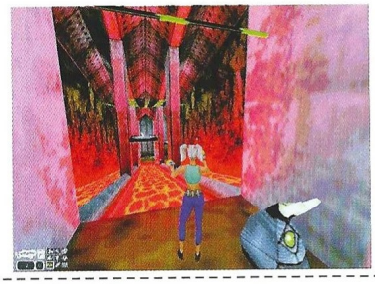
Afortunadamente, una atractiva mujer está dispuesta a terminar con todos esos malditos animales con la inestimable ayuda de sus pistolas y de sus pasos de baile.

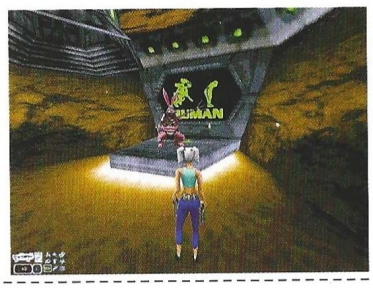
Space Bunnies Must Die! es una aventura con grandes dosis de acción, en la que bajo una perspectiva en tercera persona, tendremos que acabar con infinidad de conejos asesinos armados hasta los dientes.

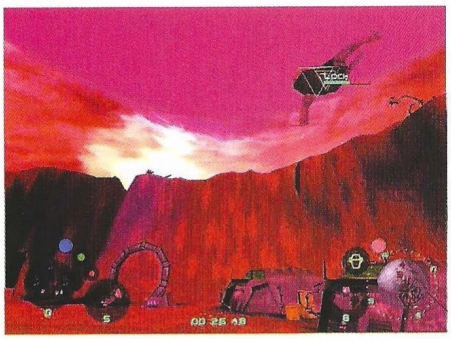
Como ya hemos dicho, además de utilizar todo nuestro arsenal contra el enemigo, tendremos un "arma secreta" muy original. Este "arma" consiste en bailar al son de la música, y gracias a ella nuestros enemigos comenzarán a bailar, dejando que los destruyamos con gran facilidad.

Si estáis un poco cansados de las aventuras de corte dramático, no os vendrá nada mal probar este Space Bunnies Must Die! una vez salga a la venta.





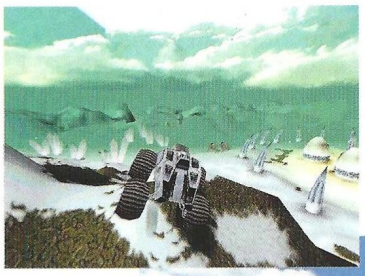


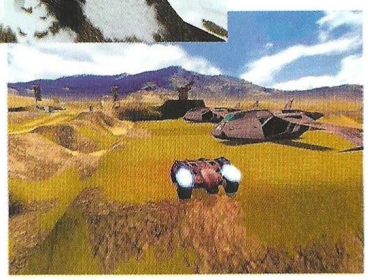


# Infestation

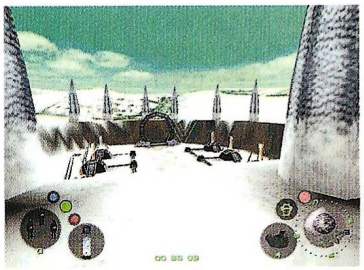
## En un terreno hostil

En un futuro no muy lejano, el hombre domina el universo y ha colonizado un gran número de planetas, siendo la raza conocida más inteligente ¿¡!?. Tras construir diversas instalaciones en cada planeta, la vida es apacible, y se dedican mayoritariamente a la recogida de minerales y a la explotación de recursos naturales.





El sistema creado por los humanos para desplazarse por los distintos planetas es muy sofisticado, ya que consiste en unos portales espaciales con los que la transportación es prácticamente inmediata. En un principio parecía la mejor opción posible, hasta que una ingente cantidad de alienígenas empleó esos mismos portales para comenzar una invasión a gran escala. Ahora el futuro es algo incierto.



De este modo tan movidito empieza Infestation, juego en el que se combinan varios géneros de un modo muy acertado. De este modo, a la vez que avanzamos por los escenarios, que por cierto son mastodónticos, tendremos que pensar en estrategias y disparar al enemigo, generando un ambiente repleto de acción.

Entre muchas otras cosas, en Infestation encontraremos varios vehículos distintos que controlar, más de 15 armas y 30 tipos distintos de enemigos, además de un modo multijugador muy divertido.

Este verano tendremos una misión: salvar a la humanidad.

***Si lo tuyo son los juegos de temática futurista, es muy posible que Infestation llame tu atención. ¡Prepárate para combatir la invasión alienígena!***

**Infestation**

**Editor:** Frontier Developments
**Distribuidor:** Ubi Soft

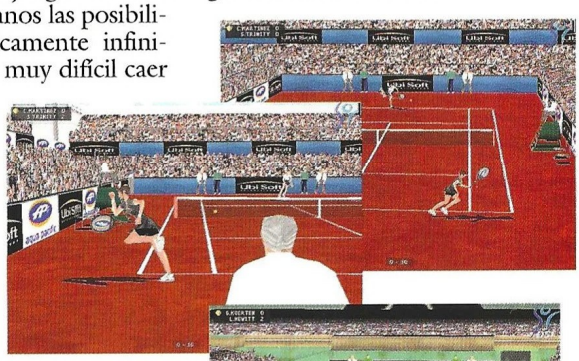
## Estrellas de la raqueta

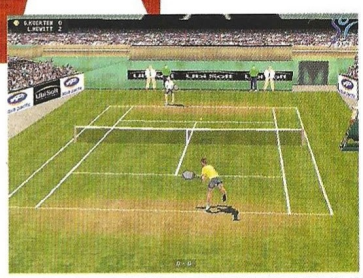
# All Star Tennis 2

No hay duda de que los juegos deportivos son, en muchas ocasiones, los que más diversión proporcionan, ya sea para un solo jugador o para dos.

Teniendo un juego de este estilo entre las manos las posibilidades son prácticamente infinitas, por lo que es muy difícil caer en la tan temida monotonía.

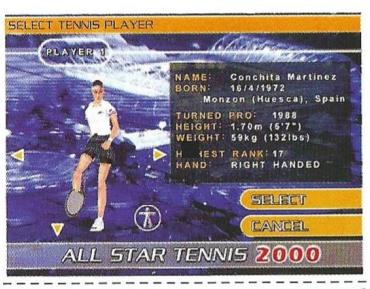
Posiblemente los juegos de tenis, dejando a un lado los de fútbol, son los más indicados para compartir con otro jugador, ya que la rivalidad entre ambos puede llegar hasta límites verdaderamente insospechados. La única pega es que en estos juegos se puede tardar más de lo normal en cogerles el gusto, pero una vez llegado a ese punto todo cambiará, y tanto nosotros como la persona a la que nos enfrentemos no dejaremos de jugar en bastante rato.





En All Star Tennis 2, además de encontrar a muchas de la celebridades de este deporte y ponerlas bajo nuestro control, podremos seleccionar el tipo de pista en la que deseamos jugar, ya sea hierba, tierra batida o pista rápida, así como el torneo en el que queramos competir hasta alcanzar la victoria.

Sin duda alguna, una gran noticia para los muchos aficionados al tenis de alto "standing".




***Los amantes del tenis están de enhorabuena. Muy pronto van a poder disfrutar con el nuevo juego de Ubi emulando a muchas de las estrellas de este emocionante deporte.***

**All Star Tennis 2**

**Editor:** Aqua Pacific
**Distribuidor:** Ubi Soft

# Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

***Después del no demasiado agraciado Crusaders of Might & Magic, nos llega la octava parte de la serie, en la que tendremos que hacer frente, otra vez, a cientos y cientos de peligros.***

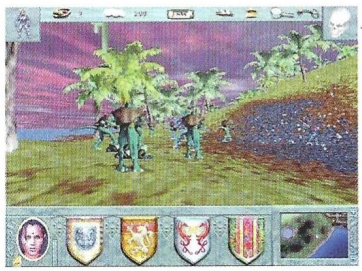
**Might and Magic VIII: Day of the Destroyer**

**Editor:** 3DO
**Distribuidor:** Virgin

## Efectos devastadores

La última entrega de M&M no causó precisamente estragos entre el público. Bajo una perspectiva en tercera persona, debíamos conducir a nuestro fornido personaje a través de cientos de mazmorras y poblados fantasmales empleando, además de nuestra espada, una gran cantidad de hechizos.

La idea del juego no era muy mala, pero debido al gran número de títulos que podemos encontrar con ese mismo estilo y de mejor calidad, quedó relegado prácticamente al último puesto.



Con esta nueva entrega, la octava, se vuelve al terreno del Rol y la estrategia, mucho más adecuado para el tipo de juego que se nos ofrece.

Tras seleccionar un personaje, al que podremos llamar como queramos y dotarle con determinados poderes, comenzaremos nuestra andadura por tierras de nadie, en las que lo más importante es ser el más fuerte.

Controlaremos a nuestro personaje bajo una perspectiva en primera persona, aunque en muchas ocasiones, cuando peleemos, veremos todo como si de un juego de estrategia se tratara, siendo mucho más sencillo acabar con algunos enemigos y dando más variedad al juego.

Un juego que hará las delicias de los seguidores de la saga, y que va a ser traducido al castellano.

# Tiger Woods PGA Tour 2000

***Uno de los golfistas más importantes de este deporte ha vuelto, y lo hace con un juego que está diseñado a su medida.***

**Tiger Woods PGA Tour 2000**

**Editor:** EA Sports
**Distribuidor:** Electronic Arts

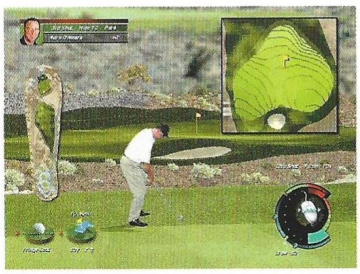
## Ases del green

Si eres de esas personas que están esperando cualquier ocasión para calzarse unos zapatos de clavos y dar golpes como un loco a una bola, te encantará saber que EA Sports tiene prácticamente a punto un nuevo título de su prolífica saga PGA, en la que se nos da la ocasión de emular a los más importantes jugadores de golf.

No hay duda de que uno de los más famosos es Tiger Woods, que pese a su juventud ha escalado puestos de un modo vertiginoso hasta hacerse con el podio.

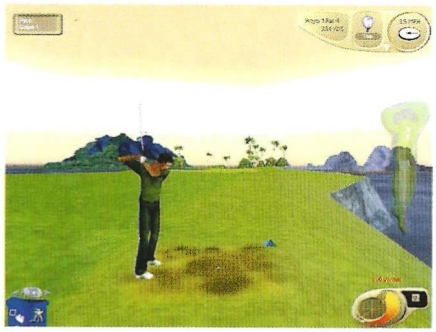
Como no podía ser de otro modo, este juego lleva en su título el agresivo nombre del jugador, siendo un auténtico reclamo para los aficionados a tan singular deporte.

El estilo de juego de esta nueva edición es muy similar al que estamos acostumbrados, aunque se han incluido algunas mejoras dignas de mención. El nivel de juego está siendo mejorado hasta límites insospechados, así como el movimiento en tiempo real con el que han dotado a los jugadores. Podremos medirnos a auténticos fueras de serie, incluyendo a Michael Jordan, antiguo miembro de los Chicago Bulls.



Para aquellos que disfruten construyendo el campo de sus sueños, se ha incluido una opción llamada Course Architect, con la que podremos diseñar el hoyo que queramos o modificar uno existente.

Pocos juegos de golf han sido tan reales como este.



# Ultimate Golf

## Un deporte con clase

Por todos es sabido que el golf es un deporte con clase, no al alcance de todo el mundo, como por ejemplo el fútbol. Por eso mismo existen los videojuegos, de modo que podamos jugar al deporte que más nos guste sin tener que salir de nuestra confortable habitación.

El golf es un deporte que, una vez se le coge el gusto, divierte como el que más, y una buena prueba de ello es este nuevo simulador de Ubi Soft.

A pesar de no contar con ninguna personalidad relevante del mundo del golf, Ultimate Golf se perfila como uno de los juegos más divertidos, sobre todo por la facilidad que ofrece al jugador en todos los aspectos. Nada de menús complicados, tan sólo seleccionar un jugador, un torneo, la climatología y a jugar sin parar durante horas.

El control del tiro es muy sencillo de utilizar, ya que bastará con mover el ratón de un lado hacia otro, al igual que sucede en los últimos juegos de billar que hemos visto. Dependiendo del recorrido que haga el ratón, así de potente será el tiro, algo que no entraña ninguna dificultad, al menos en principio.

El juego también cuenta con una perspectiva en primera persona, por lo que podremos "introducirnos" en la piel del jugador en cuestión como nunca. Ve eligiendo tu palo.

*Se nota que se acerca el buen tiempo, sobre todo porque se avecina una oleada de juegos de golf, y la verdad es que todos, como éste, prometen mucho.*

**Ultimate Golf**

**Editor:** Ubi Soft
**Distribuidor:** Ubi Soft

# The Dukes of Hazzard

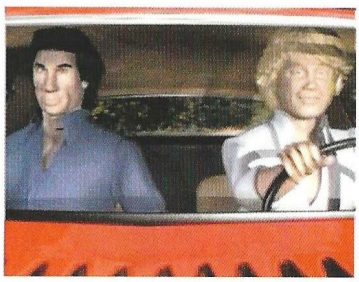
## Locos al volante

Y es que, además del fantástico coche que aparecía en la serie, vamos a poder conducir a toda velocidad por el mítico condado de Hazzard, huyendo en todo momento del jefe Hogg.

Esta claro que el coche, apodado General Lee, es el auténtico protagonista de este juego, ya que a los personajes de la serie sólo los veremos en algunas secuencias cinemáticas, por lo que no son muy destacables.

The Dukes of Hazzar combina el estilo de juego Arcade con una serie de misiones que tendremos que cumplir, además de tratar por todos los medios de despistar al plomizo jefe Hogg.

El caso es que los hermanos Duke tienen que pagar del modo que sea la hipoteca de la granja que han adquirido, por lo

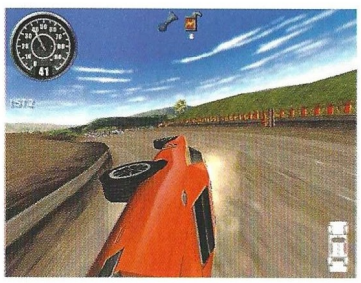


que en muchas ocasiones tendremos que jugar sucio, tanto con la ley como con el resto de personas que aparezcan.

La velocidad del juego es uno de los aspectos más destacables, si bien el aspecto gráfico general no resulta excesivamente sorprendente.

De lo que no hay duda es de la diversión que proporcionará, ya que conducir este rápido vehículo no supone dificultad alguna.

Todo esto y mucho más es lo que nos ofrecerá, tan pronto sea lanzado al mercado, The Dukes of Hazzard.



*Nos encontramos ante un juego que promete tanta o más acción que la serie de la que proviene, llamada en España "El Sheriff Chiflado". ¡Corre con los hermanos Duke!*

**The Dukes of Hazzard**

**Editor:** SouthPeak
**Distribuidor:** Ubi Soft

# Odisea: La Búsqueda de Ulises

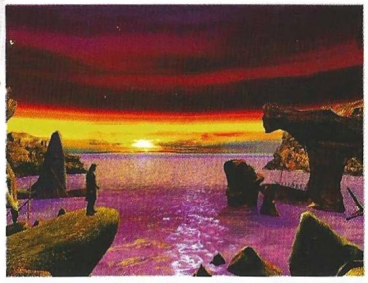
***Aunque el título puede llevar a engaño, Ulises no es quien busca, como en el original de Homero, sino el buscado. Hace mucho tiempo que sus parientes y amigos no le ven y será Heritias, amigo de su infancia, el encargado de encontrarle. Nuestro nuevo héroe tendrá, así, que revivir las aventuras de la primera Odisea***

## La octava maravilla

La esencia mitológica de la Antigüedad y el saber más inmediato de nuestros días se dan cita en este título que a todos nos suena. Aunque la historia se ha cambiado un poco, lo cierto es que nuestro amigo Heritias tendrá que vérselas con las mismas gentes y circunstancias que Ulises, puesto que seguirá sus pasos hasta que le encuentre. Esta historia, arropada por una impresionante puesta en escena, utiliza

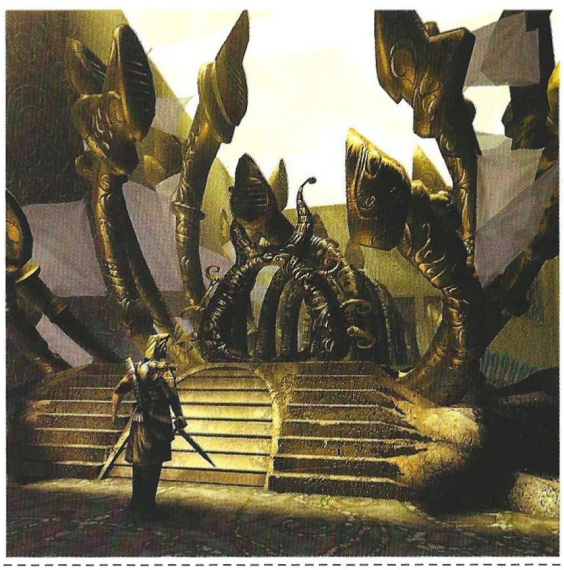
escenarios 3D prerenderizados por donde podrás moverte con el protagonista explorando e interactuando por todo su extenso entorno.

Para moverte de un sitio a otro, en lugar del famoso Omni 3D, Cryo ha utilizado esta vez un ingenioso sistema que divide el lugar en donde se desarrolla el juego en cuadrículas, como si fueran cubos. Mientras estés explorando una de esas cuadrículas imaginarias el escenario no cambiará pero tú podrás moverte por todas partes. En cuanto salgas de esa cuadrícula, el escenario pasará a mostrarte otro entorno, para seguir así continuamente.



Magníficas reconstrucciones de templos que ya eran antiguos en aquel pasado, paisajes maravillosos en Grecia y personajes mitológicos entre los que se encuentran dioses, animales, héroes y mortales –Poseidón, Zeus, el can Cerbero, algún Cíclope y Dafne convirtiendo a todos en cerdos, entre otros–, son tan sólo algunas de las maravillas que podremos encontrar en este juego que nos acerca a la obra de uno de los grandes escritores del helenismo. Pero no todo en Odisea será bello: tendrás que librar batallas contra los dioses, sobrevivir a las tortuosas pruebas a las que serás sometido, escapar de las conspiraciones de los mortales, no sucumbir al encanto de las sirenas... ¿Podrás?

Desde el Mar Egeo hasta el Hades vivirás las aventuras más fascinantes que puedas imaginar. Ahora, Troya y la batalla en que, por última vez, fue visto Ulises, quedan ya muy lejos y los hilos del destino que tejen la trama de toda una vida en el Olimpo nunca se sabe qué nos depararán.



**Odisea: La Búsqueda de Ulises**

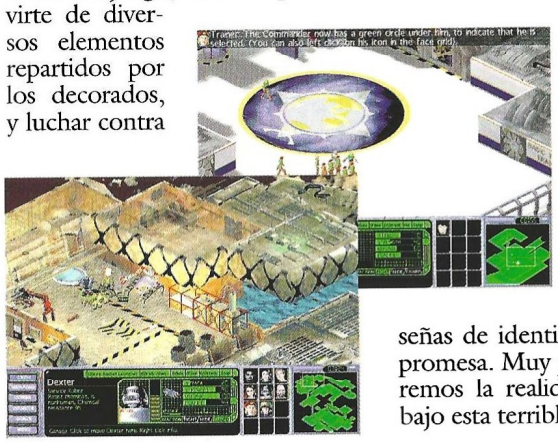
**Editor:** Cryo
**Distribuidor:** Friendware

# Enemy Infestation

## Exterminio total

Hasta que un día los instrumentos que vigilan las proximidades del planeta en donde se ha establecido la base, detectan la presencia de una extraña vaina cayendo hacia la atmósfera del mismo. Los humanos que allí viven poco saben sobre este objeto estelar, pero no tardarán en descubrir que su propia vida está en peligro: una nueva especie alienígena está parasitando el planeta, y algunos de sus individuos han entrado ya en la base. ¿Tu objetivo? Sobrevivir a toda costa.

Esta increíble incursión dentro del mundo de la ciencia-ficción sostiene un juego que mezcla elementos de acción, aventura y estrategia a la vez. Mientras eres perseguido por los diferentes lugares en donde se localizan las escenas del juego, tendrás que servirte de diversos elementos repartidos por los decorados, y luchar contra los extraños seres que acaban de llegar desde otro mundo. Una perspectiva isométrica nos mostrará escenarios en 3D. Podremos interactuar con algunos de los objetos y personajes repartidos entre ellos... si antes no nos aniquilan. Gráficos muy elaborados, gran jugabilidad, efectos sonoros de muerte y alguna que otra sorpresa son las señas de identidad de esta joven promesa. Muy pronto os desvelaremos la realidad que se oculta bajo esta terrible invasión.




***La Tierra ha quedado inhabitable porque el hombre la ha destruido. Nuevas colonias de humanos prosperan...***

**Enemy Infestation**

**Editor:** Ripcord
**Distribuidor:** DDM

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

# E3 2000 (I)

*La Electronic Entertainment Expo ha alcanzado su sexta edición en un momento de relativa tranquilidad para el sector. Un momento considerado por muchos como la calma previa a la tormenta. Las cifras de crecimiento y difusión continúan mejorando y la batalla en el campo de las videoconsolas —el 70 % de toda la producción que se ha visto en el E3— va a ser feroz; algo que también afectará a los tranquilos usuarios de ordenadores domésticos. Lógicamente, CGW se desplazó a Los Angeles buscando los juegos para PC y lo que encontró fue una cantidad ingente de títulos que resulta imposible recoger en su totalidad. El rol y la estrategia 3D era lo que más abundaba en la mayoría de los "stands", mientras que la acción y los simuladores de todo tipo se mantienen ajenos a las modas del sector. Muchos juegos difíciles de encuadrar —cogiendo elementos de uno y otro género— y un puñado de títulos prometedores que se apartaban de la uniformidad general, pero que no hacían más que confirmar que la excepción hace la regla. En total, más de 2000 juegos y grandes dosis de espectáculo en un recinto que parecía más un parque de atracciones que una convención seria de una industria consolidada. Esto es lo que dio de sí el E3 2000.*

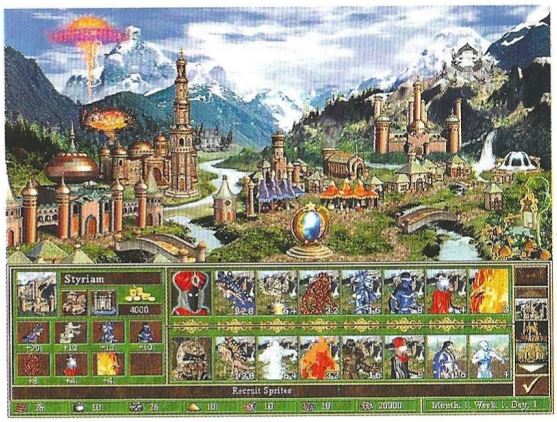
*CGW asistió a la convención más importante de la industria de los juegos.*

# Calma antes de la tormenta

## 3DO COMPANY

### Heroes Chronicles

Cómo su nombre indica, Heroes Chronicles está emparentado con la saga Heroes of Might and Magic. Se trata de un título con un planteamiento diferente al de juegos anteriores al presentar cuatro episodios que corresponden –en cierto sentido– a cuatro juegos diferentes que tienen en común a su protagonista. A lo largo de todos ellos, Tarnum se verá envuelto en una serie de búsquedas con el objetivo de conseguir redimirse ante los dioses.




Cada episodio arrojará a nuestro héroe un nuevo reto en un nuevo entorno, siendo cada uno de ellos una campaña temáti-

ca compuesta por 8 escenarios. La estrategia será lo que cuenta en este título de New World Computing previsto para otoño.

### Legends of Might and Magic

New World Computing también son los encargados de realizar este título derivado de la franquicia Might and Magic. Legends of Might & Magic cuenta con el motor gráfico 3D LithTech 2.0 para relatar la historia de la lucha contra un enemigo que intenta controlar los mundos del universo Might & Magic gracias al secreto de los portales mágicos que los comunican. El jugador podrá elegir entre 6 clases de personajes y vivir la campaña en solitario o acompañado de hasta otros seis jugadores en Internet. Además, una amplia variedad de modos multijugador y, por supuesto, más enemigos, habilidades, hechizos y demás que en cualquier otro título anterior.

### Warriors of Might & Magic

Warriors of Might & Magic está siendo desarrollado por 3DO con la intención de abordar un nuevo aspecto en el universo que han estado elaborando durante los últimos años. El combate cuerpo a cuerpo será el protagonista de este título en el que el jugador debe embarcarse en una aventura para descubrir la verdad sobre él mismo. El desarrollo de los personajes seguirá siendo relevante pero la acción es el género en que se inscribe Warriors of Might & Magic, previsto para otoño.

## ACCLAIM

### Fur Fighters

Bizarre Creations es el equipo encargado de dar vida a los animalitos más peligrosos que se han visto en un PC. Su tierno aspecto no se corresponde con la furia que son capaces de desplegar cuando se trata de rescatar a sus seres queridos de las garras del malvado capitán Viggo. Fur Fighters hace gala de un magnífico sentido del humor que conjuga con una acción desenfrenada en un juego 3D que, sin demasiadas pretensiones, es de los que consiguen hacer pasar un buen rato a cualquiera que se ponga con él. Buen nivel gráfico y personajes divertidos en un título que combina de forma curiosa el salvajismo de la acción con una estética infantil.

## ACTIVISION

### Call To Power II

Si hay algo que no dejan pasar las compañías son oportunidades de negocio. Así, la seudo secuela que fue Civilization: Call to Power da pie a una serie divergente con Call to Power II. Sin nada que ver ya con el creador original de la serie, Sid Meier, este título acota las ambiciones de su predecesor presentando un periodo de juego de 6300 años –desde los origines prehistóricos de la civilización que desarrolla el jugador hasta el año 2300 D.C.– Será posible controlar los elementos militares, culturales, políticos y de exploración con la ayuda de nuevas herramientas de gobierno, opciones diplomáticas y posibilidades de comercio mientras se defiende un imperio de los enemigos que van apareciendo. La estrategia diplomática jugará un papel fundamental, dado que los oponentes tendrán siempre presente dicha situación antes de atacar o formar sus propias alianzas, y el programa asistirá al jugador para que juegue sus mejores cartas. Call to Power II está siendo desarrollado por Activision con vistas a una publicación en otoño.

### Dark Reign II

Dark Reign: The Future of War fue un excelente título de estrategia que quedó a la sombra de dos pesos pesados como Total Anihilation y, sobre todo, Starcraft. Pandemic Studios está desarrollando esta secuela que Activision quiere convertir en uno de sus juegos estrella. Dark Reign II ya se dejó ver en el E3 del año pasado, convirtiéndose en el título de estrategia 3D más prometedor entre todo lo que se ha ido viendo durante los últimos meses. Esa impresión ha vuelto a reafirmarse gracias a la calidad de su nuevo motor gráfico, la libertad de cámara, el control sobre el campo de batalla y las novedosas opciones estratégicas. El producto final debería estar al alcance de todos este mismo verano.

### Quake III: Team Arena

Hasta los más acérrimos defensores de QIII tuvieron que admitir que su gran rival –y ya poseedor del título al mejor juego de acción de acuerdo con la critica internacional y las cifras de ventas– era un título mucho más completo. Id soft-

ware se ha hecho cargo –por primera vez desde los tiempos de Doom– de la expansión oficial de uno de sus productos para solventar las carencias que su título estrella presentaba en cuanto a los modo de juego. Dejando de lado las partidas Deathmatch y Capturar la Bandera, id presenta nuevos mapas para tipos de juego cooperativo inéditos, nuevas "skins" y modelos de personajes, "power –ups", armas y un refinamiento de las características que atraparon la imaginación de los jugadores de QIII.

## Return to Castle Wolfenstein

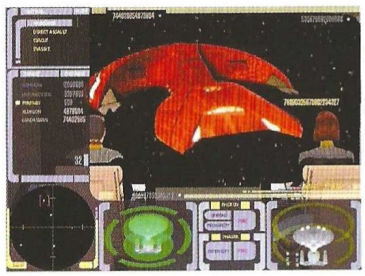
La secuela al primer "shooter" 3D de la historia. Gray Matter es la compañía que se está encargando de cumplir con las expectativas que un título de estas características inevitablemente levanta y a cuyo predecesor tanto le debe todo el mundo. En Return to Castle Wolfenstein el jugador asumirá el papel de William J. "B.J." Blazkowicz, agente secreto americano. Su objetivo será detener el plan de Himmler para crear un ejército nazi de super soldados por medio de la experimentación genética y la magia negra. El juego se mantendrá fiel a la estética de "comic" del original y utiliza el motor de Quake III.

## Star Trek: Voyager Elite Force

Tras el fallido intento que supuso Klingon Honor Guard en 1998, la serie Star Trek hace su entrada en el universo de los "shooters" en primera persona de la mano del poderoso motor gráfico de Quake III. Durante muchos años Paramount no veía con buenos ojos que en el civilizado universo "trekkie" las divergencias se solucionasen de manera demasiado expeditiva, pero el desarrollo de la franquicia y la ingente cantidad de juegos que se están realizando a partir de la creación de Gene Rodberry van a hacer difícil que quede algún género sin tocar. En Elite Force, el jugador forma parte de la nueva y elitista fuerza de seguridad del U.S.S. Voyager, The Hazard Team; y como tal, deberá defender la nave de asaltos enemigos e infiltrarse en un cubo Borg para enfrentarse a dicha raza y otros alienígenas inéditos en las pantallas televisivas y cinematográficas. Todo ello tanto en modo para un jugador como multijugador. Star Trek: Voyager Elite Force está siendo desarrollado por Raven Softaware –Soldier of Fortune– para Activision y está previsto para este verano.

## Star Trek Bridge Commander

Totally Games son conocidos por haber realizado algunos de los simuladores espaciales más prestigiosos de la historia del software. La serie X-Wing para Lucas Arts al completo es obra suya y Star Trek Bridge Commander es su primer juego desde la publicación de X-Wing Alliance el año pasado. El título que presentaron en el E3 es el primero en su género que permitirá a los jugadores manejar la acción desde el puente de la nave y desde el exterior de la misma. Presentará una amplía variedad de misiones amenizadas con las auténticas voces del capitán Picard y el comandante Data, así como una opción multijugador que dará a los participantes la opción de pilotar cualquiera de las naves del juego.



## Star Trek Away Team

Star Trek continua introduciéndose en todo tipo de géneros con Away Team, donde el jugador se hace cargo de una unidad de fuerzas especiales para afrontar una serie de misiones donde el uso del sigilo y tácticas encubiertas serán imprescindibles. Star Trek Away Team es un título de estrategia basada en equipos –al estilo de Commandos– que promete desarrollar una historia compleja y con sentido ambientada en el universo de Star Trek: The Next Generation. Los fans de la serie podrán emplear artilugios familiares para ellos –como tricordios, "phasers", o hyposprays– junto a otros diseñados específicamente para el juego mientras lideran a los miembros de su equipo desde la comodidad que ofrece la perspectiva isométrica.

## Vampire: The Masquerade-Redemption

Nihilistic Software utiliza la licencia del universo de rol White Wolf para presentar esta mezcla de acción y juego de rol que se aleja de los tópicos habituales en el género. El jugador toma el papel del vampiro protagonista a lo largo de un periodo de juego que abarca 800 años. Este se desarrolla en un entorno completamente 3D y recrea cuatro ciuda-

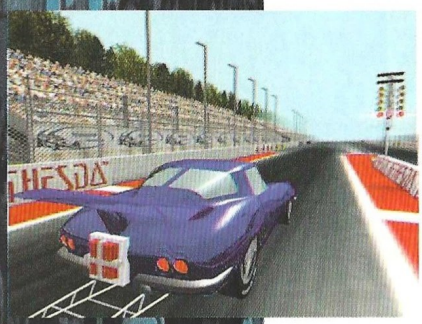
des góticas desde la Edad media hasta la época Moderna. Vampire presenta un sistema de rol basado en equipos, argumento complejo y una fiel recreación de su homónimo en tablero. Todo ello, en verano.

### Wizards & Warriors

Wizards & Warriors es un juego de rol en primera persona y basado en equipos nacido de la imaginación de D.W. Bradley, el hombre responsable de Wizardry V, VI y VII. Situado en un entorno medieval encantado conocido como Gael Serran, un diabólico faraón ha conseguido derrotar la maldición que pesaba sobre él para regresar a un mundo incapaz de hacerle frente. Sólo la legendaria espada Mavin puede convertirse en el instrumento que lo derrote. Heuristic Park promete para este otoño una historia y un desarrollo de personajes sin parangón entre los juegos de rol para ordenador.

## BETHESDA

### IHRA Drag Racing.



IHRA Drag Racing es un juego de carreras cuyo acrónimo se refiere a la licencia de la International Hot Rod Associaton que utiliza. Se trata de un tipo de competición muy americana en la que a lo largo de una recta los pilotos compiten por alcanzar la máxima velocidad en vehículos modificados para la ocasión, procurando que las leyes físicas no cumplan su cometido y acaben volando por los aires. El juego presentará nueve pistas de acuerdo con los requisitos exigidos por el IHRA, una amplia variedad de vehículos que pueden ser personalizados –suspensión, transmisión, aerodinámica y electrónicas, entre otros aspectos– y dos tipos de carreras.

### The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

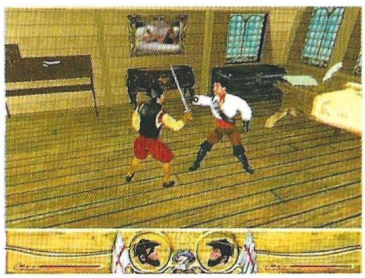
De los creadores de X-COM llega este nuevo título de estrategia por turnos. Ambientado en el futuro cercano, Freedom Ridge utiliza temas clásicos de la ciencia-ficción y más recientes teorías sobre conspiraciones y OVNIS para crear un atractivo fondo sobre el que se desarrolla la acción. El jugador ha de hacerse cargo de la última esperanza del hombre contra una imparable invasión alienígena: el Ejército Terrano de Liberación; y mientras tanto, descubrir la verdad acerca del Área 51, las abducciones y los misteriosos Hombres de Negro. Mythos está desarrollando este título 3D que ha de ver la luz antes de que acabe el año.

### The Elder Scrolls 3: Morrowind

El universo The Elder Scrolls resultará familiar a los jugadores de rol. Morrowind es el título que continua la serie iniciada por Arena y Daggerfall con el nada modesto objetivo de representar el mundo virtual más detallado visto hasta la fecha. La idea es que sea posible crear cualquier tipo de personaje que el jugador pueda imaginar. Desde un noble héroe a un insidioso ladrón, un malvado hechicero o un predicador, las acciones que realiza el protagonista definen su carácter y la jugabilidad evoluciona en contrapartida, de tal manera que la aventura sea diferente cada vez. Morrowind es un juego ambicioso al que aún le queda un largo camino por recorrer hasta finales del 2001.

### Sea Dogs

Los españoles son algunos de los villanos que aparecen en este título de estrategia-rol que retoma el camino iniciado por el lejano Piratas! de Sid Meier. El jugador comienza con una pequeña nave y la tripulación justa para capturar islas y combatir otros navíos en beneficio propio o del país con el que decida aliarse. La parte de rol se aplica al desarrollo de la tripulación y embarcación, mientras que los combates –en tiempo real y 3D– se desarrolla de una forma que sorprende por su realismo y que requiere paciencia y habilidad por parte del jugador. Si bien el aspecto gráfico no es lo más destacable de éste titulo, su jugabilidad se escapa a lo que estamos acostumbrados a ver.



### Skip Barber Racing

Bethesda emplea la licencia Skip Barber Racing School –una prestigiosa escuela para pilotos de la que han surgido algunos

grandes nombres– para dar forma a este juego de carreras que evalúa al jugador de acuerdo con los parámetros de la mencionada institución. Las carreras corresponden a Formula Dodge y Pro Dodge y se trata de un título que pone especial empeño en obtener una simulación realista.

## BLIZZARD

### Diablo II

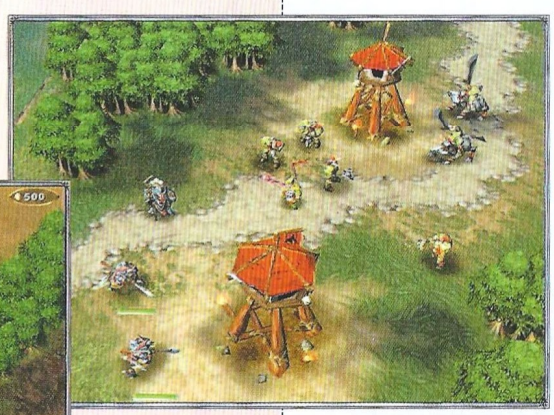
La esperada secuela estuvo, una vez más, en el E3 y obtuvo el éxito esperado entre quienes se acercaron al stand de Blizzard. No hay nada nuevo que comentar sobre lo que ya os explicamos el mes pasado, excepto que Blizzard continúa apurando el periodo de testeo del producto con el objeto de no incordiar a los posibles compradores más de lo necesario y mantener su intachable reputación.

### WARCRAFT III

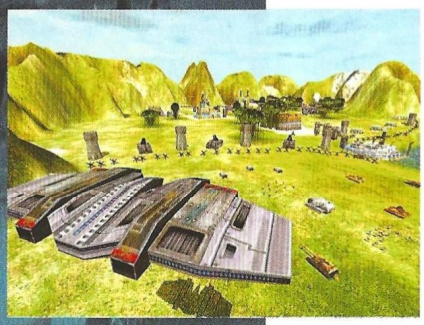
Si hubiese un premio a la excelencia Montgomery Burns –tal y como sucedía en Los Simpsons– aplicado a la industria del juego, sin duda iría a parar a Blizzard. Ninguna otra compañía puede presumir de que sus tres últimos títulos se hayan convertido en clásicos indiscutibles en sus respectivos géneros –ni de las saludables cifras de ventas que aún mantienen–. Tales precedentes han convertido a Warcraft III en el título de estrategia "clásica" más esperado para la próxima temporada. Curiosamente, lo que en principio parece una apuesta segura ha seguido un camino un tanto errático en su desarrollo.

Recientemente el juego ha sufrido un profundo rediseño, con lo que es mejor olvidarse de todo lo que se ha publicado hasta ahora. El E3 ha sido la primera ocasión en que se ha podido ver el nuevo Warcraft III con el que Blizzard ha abandonado el arriesgado enfoque original para realizar una secuela mucho más fiel a lo que todos conocemos. La libertad de cámara ha quedado en el olvido, al igual que lo que ellos definían como un "juego de rol estratégico". Warcraft vuelve a centrase en la estrategia, aunque con menor peso de la gestión de recursos y la presencia de aspectos propios del rol como algunas unidades "héroes" que pueden subir de nivel y cuentan con inventario. La historia está relacionada con Warcraft Adventures –aquella aventura gráfica que nunca llegó a terminarse–, tomando prestado uno de sus protagonistas. Habrá cinco razas –humanos, orcos, demonios, no muertos y otra aún sin desvelar– con las que habrá que jugar en un momento u otro de la historia y se mantiene una perspectiva isométrica similar a la de juegos anteriores.

Esto son sólo algunos de los cambios y novedades que Blizzard ha introducido, pero lo que todo esperáis es conocer cual será el aspecto gráfico de Warcraft III. Hay que decir que las imágenes que acompañan este texto no le hacen justicia. Hay que ver Warcraft III funcionando para constatar que es el juego más hermoso entre los de su clase. El diseño, los colores, efectos y, sobre todo, las animaciones hacen pensar que Blizzard está en el camino correcto para volver a ofrecer una experiencia única a los amantes de los juegos.

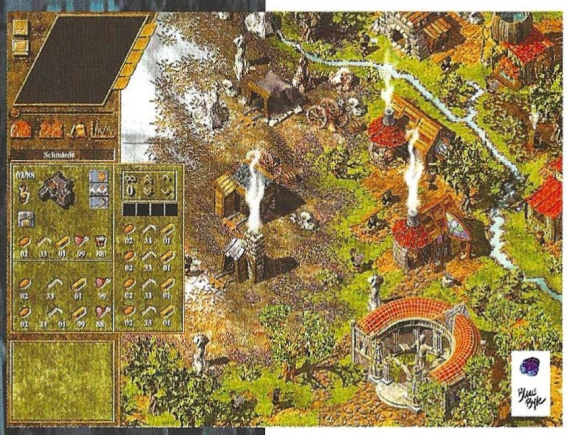


## BLUE BYTE



### Battle Isle: The Andosia Wars

Battle Isle ha sido a lo largo de toda la década uno de las series emblemáticas de Blue Byte. Ha conocido cuatro encarnaciones desde 1991 y The Andosia Wars, el quinto, conjuga el juego por turnos con el tiempo real para ofrecer un mayor dinamismo sin perder la profundidad característica de Battle Isle. La historia contempla el desarrollo de un conflicto político y militar en un futuro lejano por medio de combates realizados por turnos mientras que la faceta económica del juego –recolección de recursos y demás– se desarrolla en tiempo real. Esta original combinación se apoya en un motor gráfico capaz de reproducir en 3D las unidades, terrenos y estructuras con un elevado nivel de detalle. Una elaborada historia que acoge personajes de múltiples facetas que también presentan sus conflictos particulares deberían dar lugar a un título de interés para los seguidores de la estrategia el próximo otoño. Aunque en Blue Byte prefieren denominarlo "simulación de conflicto".



### The Settlers IV

The Settlers es una serie de juegos de estrategia en tiempo real que ha basado su éxito en la simpatía que despierten sus protagonistas y el sentido del humor que destilaban sus intentos por encontrar un lugar tranquilo donde establecerse y vivir en paz. La acogida que tuvo su última entrega ha propiciado un nuevo capítulo en la serie que no aporta mayores novedades excepto las que son lógicas esperar en cualquier secuela. En el apartado técnico, gráficos más detallados y mejor animados, más una función de "zoom" que permite un mayor disfrute y dominio de la acción. Y en cuanto a la jugabilidad, un nuevo elemento llamado "the Dark People" –que combina estrechamente los aspectos estratégicos y de construcción del juego– comandados por Morbus, el único villano de la historia de los videojuegos capaz de iniciar una conspiración contra sí mismo. El jugador podrá decidir entre tres razas –romanos, mayas y vikingos– con una campaña específica para cada una y la sencillez de la que siempre ha hecho gala The Settlers.

### Dragon´s Lair 3D

El Valiente Dirk ha sido uno de los personajes más populares de los videojuegos desde que hiciera su primera aparición allá por 1983 en las máquinas recreativas de todo el mundo. En esta nueva encarnación, Dirk ha de rescatar una vez más a la princesa Daphne de las garras del dragón Singe. Don Bluth, el creador de la serie –y quien ha desarrollado una sólida carrera cinematográfica en el campo de la animación desde entonces– ha colaborado en esta nueva entrega diseñando algunos de los nuevos personajes y manteniendo su impronta en la particular estética de esta serie. La novedad son las 3D mencionadas en el título, que producen un curioso contraste entre el sencillo grafismo de Dirk y los elaborados entornos. Dragon´s Lair fue el primer videojuego de animación y es una de las mejores aventuras realizadas hasta la fecha. La presencia de Bluth en el proyecto augura un juego emocionante y cinematográfico como pocos para el primer trimestre de 2001.

## BUNGIE

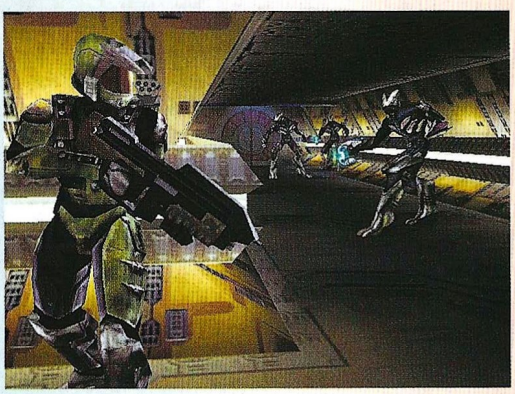
### HALO

Una de las estrellas de la feria. Halo lleva en desarrollo desde noviembre de 1997 bajo la dirección de Jason Jones, cofundador de Bungie y responsable de la serie Myht. La historia cuenta como la humanidad se encuentra en conflicto con una raza extraterrestre. Una nave de guerra intenta escapar de la batalla mientras los Covenant le pisan los talones. Tras varios meses de persecución y al límite de sus recursos, la nave humana llega a un mundo artificial con forma de anillo y un perímetro de 15.000 kilómetros denomi-

nado Halo; la última oportunidad para hacer frente a los Covenant. El jugador asume el papel de un oficial humano en combate contra los alienígenas; unas veces a solas y otras en cooperación con otros humanos, deberá improvisar una guerra de guerrillas contra las poderosas y tecnificadas fuerzas Covenant.

Tecnológicamente, Halo es uno de los juegos más destacados que se han visto en el E3. Cuenta con una lista de características impresionante –animación esquelética, texturizado en múltiples capas, sombras en tiempo real, iluminación volumétrica, mapas con relieve, mallas deformables, "inverse kinematics", polígonos escalables, etc– que dan como resultado no sólo unos gráficos espectaculares sino una jugabilidad aparentemente sin límites: Esto último, que puede parecer una de las habituales exageraciones de las revistas de juegos, se complementa con un desarrollo donde no habrá niveles ni ningún otro elemento que interfiere en el transcurso del juego –es decir, los paréntesis que produce el paso de un nivel a otro, límites a los entornos o textos que aparezcan en pantalla– y un enorme entorno que podrá explorarse como en una aventura. La acción tendrá lugar tanto en espacios exteriores –con su fauna, flora y efectos atmosféricos– como interiores; de tal manera que la historia se desarrolla de manera no lineal, de acuerdo con las decisiones del jugador. En esencia, Halo es un juego de acción, pero la historia y los personajes tendrán más que ver con un juego de rol mientras que las tácticas y estrategia también tendrán un importante papel. El modo multijugador hará hincapié en las habilidades cooperativas de los participantes, poniendo a su disposición ambos bandos.

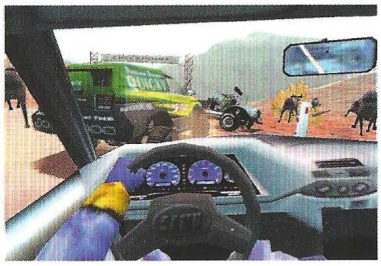
Bungie ha hecho muchas promesas con Halo, pero tiene el crédito de ser una compañía que suele cumplirlas. Por lo que se ha visto hasta ahora de Halo las cosas van por buen camino aunque éste todavía puede ser largo. El juego se encuentra a un 60% de su desarrollo y se publicará "cuando esté terminado".



## Oni

Los juegos de lucha suelen ser coto privado de las consolas –con algunas excepciones no demasiado afortunadas–. Bungie intenta cambiar eso con Oni, un título de acción en tercera persona que quiere combinar el uso de armas de fuego con el combate mano a mano más completo y accesible sin fisuras. La acción se sitúa en el año 2032, cuando una de las más importantes agencia para el refuerzo de la Ley –TCTF– se enfrenta al Sindicato en el marco de mega ciudades desarrolladas bajo un urbanismo descontrolado. Konoko es una de sus mejores agentes y tendrá que cumplir todo tipo de misiones a lo largo de los 17 niveles de juego.

El juego presenta una estética animé japonesa –echad un vistazo al vídeo incluido en el CD de este mes– y cuenta con influencias tan ilustres como Akira, Ghost in the Sell, The Matrix y Nikita. La idea es presentar un juego 3D en tercera persona dominado por la acción –sin puzzles, aunque con aspectos tácticos a tener en cuenta–, con una amplía variedad de entornos y enemigos y, sobre todo, una jugabilidad muy alejada de lo que conocemos los usuarios de PC. Para evitar los clásicos problemas de cámara que acompañan a este tipo de juegos, sus diseñadores han optado porque los objetos que interfieran en la visión se vuelvan parcialmente transparentes. Curiosamente, las escenas de vídeo serán realizadas en 2D, al estilo de las películas mencionadas más arriba, lo que indudablemente otorgará una atmósfera personal al juego que ha de ver la luz este otoño.



## CAPCOM

### Dino Crisis

El original Dino Crisis ha sido todo un éxito en Playstation que ha llevado a su publicación en otros formatos. Básicamente, se trata de un Resident Evil en el que los zombies han sido sustituidos por dinosaurios que campan por sus respetos en una isla a la que la protagonista ha sido enviada para localizar al responsable del desaguisado. Al contrario de lo que sucedía con su modelo, los escenarios de Dino Crisis serán poligonales y la edición para PC contará con algunos modos de juego extras.

### Mega Man Legends

Capcom continúa trasladando al PC sus mayores éxitos de consola con Mega Man Legends, un shoot´em´up 3D de estética animé que presume de un sólido argumento y personajes. Se trata de una conversión exacta del mismo juego para Playstation en la que el héroe deberá dominar el manejo de todo tipo de armas para salvar el tesoro de Legado Escondido.

### Resident Evil 3 Nemesis

Nemesis retoma a uno de los personajes de la primera entrega, Jill Valentine, para hacerla vivir una aventura que tiene lugar entre los acontencimientos del primer Resident Evil y el segundo. Atrapados en una Raccon City infestada de zombies, ella y su compañero han de escapar antes de que las heridas de Jill acaben con su vida. Se mantiene el mismo estilo de juego de las entregas anteriores, con una mayor cantidad de enemigos añadidos especialmente para la versión PC. Se mantiene el mismo estilo de juego de anteriores entregas y, como es habitual, algunas sorpresas escondidas en la versión original estarán disponibles desde el principio.

## CODEMASTERS

### Collin McRae Rally 2.0

Collin McRae regresa para recuperar el título de mejor juego de conducción que perdió a manos de Rally Championship. Su segunda entrega, además de las lógicas mejoras gráficas, incorpora nuevos modelos de coches –entre ellos el Focus–, un sistema de daño y deformaciones mejorado, cinco vistas de cámara –la interior simula el efecto de la superficie de la carretera–, efectos atmosféricos generados aleatoriamente, y un modo arcade para quien prefiera una acción más directa y menos cívica.

### Insane

Diseñado específicamente para jugar en red, Insane propone a los jugadores una conducción caótica a bordo de vehículos 4x4, sin carreteras ni rutas predeterminadas y enmarcadas en una amplia variedad de modos de juego. Off Road y Rally se asemejan a lo que se ha podido ver en otras ocasiones, pero Jamboree, Capturar la Bandera y Soccer –un singular partido de fútbol– son menos habituales en los juegos de conducción.

## CRYO

La aventura gráfica es un género de escasa repercusión comercial en los Estados Unidos, lo que no impidió que la compañía francesa Cryo –cuyo catalogo se inscribe mayoritariamente en ese campo– estuviera presente en la convención. Los títulos que allí llevaron –algunos de los cuales serán distribuidos en ese país por terceras compañías– os los desvelamos en el amplío reportaje que dedicamos a Cryo en CGW 53; podéis remitiros al mismo para conocer juegos como Casanova, Egipto 2, Gift, Hell Boy, Jeckyll and hyde, Tales of Chivalry, Venice o Odysee que estuvieron presentes en su "stand".

## DISNEY

### 102 Dalmatians: puppies to the rescue

La temporada navideña verá el estreno de la secuela de 101 Dálmatas que coincidirá con la publicación del correspondiente juego para diversas plataformas. Puppies to the Rescue es una aventura 3D en la que el jugador, en la piel de Bandit, deberá salvar a su familia de las garras de Cruella de Vil y sus secuaces. Los animalitos están animados con bastante gracia y la acción tiene lugar en sitios tan emblemáticos de Londres como el Big Ben o Buckingham Palace.

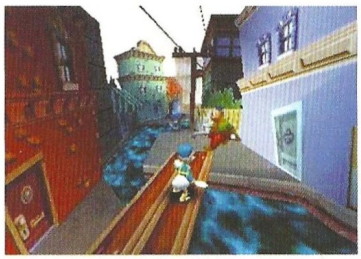
### Aladdin: Nasira´s Revenge

La que fue una de las mejores

películas de Disney en la década pasada continúa generando juegos. Esta vez se trata de una adaptación de sus aventuras televisivas en la que se quiere aplicar el clásico juego de plataformas a un entorno tridimensional. A lo largo de la aventura, el jugador controlará a Aladino, Abu y Jasmine, siempre contra el malvado Jafar.

### Donald Duck: Quack Attack

¿La respuesta de Disney a Quake? No tanto, aunque el carácter del Pato Donald sea tan intratable como el del protagonista de la famosa serie. Su primera incursión en el mundo tridimensional será para buscar a su amada Daisy a lo largo de 24 niveles mientras el jugador trata de controlar su explosivo temperamento.



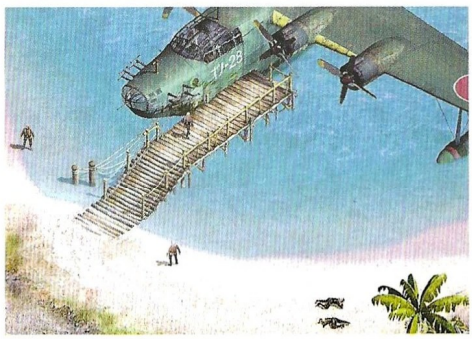
### The Jungle Book: Groove Party

Este título es para todos aquellos que alguna vez bailaron la adaptación española del tema central de la película que promocionaba cierta fruta de unas conocidas islas... La mecánica del juego consiste en bailar adecuadamente los temas musicales, siguiendo el ritmo de los personajes en pantalla, para lo que se acompaña de un curioso periférico que viene a ser una mini pista de baile por la que el ordenador se asegura que das los pasos correctos.

## EIDOS

### Anachronox

Juego de rol ambientado en el futuro en el que un encargo de protección lleva a un investigador a viajar por diferentes planetas enfrentándose a todo tipo de enemigos. Será posible manejar hasta tres personajes al mismo tiempo –de un total de siete– y crear las armas a gusto del jugador. Anachronox presenta un sistema de batalla tanto en tiempo real como por turnos para una aventura de una calidad gráfica correcta.



### Commandos 2

De Commandos 2 ya os hemos informado exhaustivamente en números anteriores de CGW. El "stand" asignado por Eidos denotaba su confianza en el proyecto y convenció a todo aquel que se acercó a echar un vistazo. Sólo añadir que el juego soportará resoluciones de hasta 1024x768 y que la presencia del perro como miembro del equipo parece asegurada.

### Deux Ex

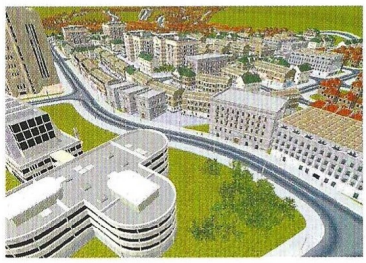
Este podría ser el año en el que al fin vean la luz los interesantes proyectos de Ion Storm. Deux ex es un paranoico juego de rol y acción en primera persona que ha regresado al E3 con un excelente aspecto gracias al motor gráfico de Unreal. La tecnología más desarrollada y diversas teorías de la conspiración tienen un importante papel en esta épica aventura. Ya sabes, "no creas a nadie, cuestiónalo todo".

### Three Kingdoms: Fate of the Dragon

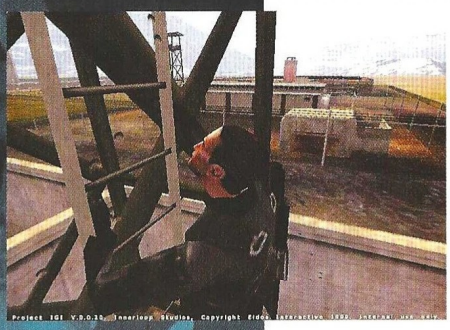
Una novela, Romance of the Three Kingdoms, es la base para este juego de estrategia desarrollado por Overmax Studios. La historia original, perteneciente a uno de los periodos más turbulentos de China, se ha transmitido de generación en generación hasta la actualidad y relata la rebelión de los granjeros contra el poder en el siglo XIV; conflicto que acabó con una China dividida en tres territorios. El objetivo del juego es reunificar el país siguiendo los caminos habituales que ofrece la estrategia en tiempo real.

### Hitman: Codename 47

Hitman utiliza un fantástico motor gráfico para poner al jugador en la piel de un asesino a sueldo. El sigilo y el pensamiento táctico serán fun-



damentales para un título dotado de un planteamiento con posibilidades y en el que dependerá de la habilidad del jugador alcanzar un cómodo y confortable retiro de la profesión o terminar bajo tierra.



### I´m Going In

Siguiendo el excelente ejemplo de Thief, Innerloop desarrolla este título que comienza con el jugador como un espía que ha de infiltrase en una base rusa, desarmar el sistema de seguridad y salir de allí con lo que ha ido a buscar. La ambientación militar y el uso de aparatos tecnológicos de espionaje reales y habilidades como el robo, sabotaje de computadoras y reconocimiento pueden hacer de este juego una refrescante alternativa a las habituales carnicerías en primera persona.

### Legacy of Kain: Soul Reaver 2

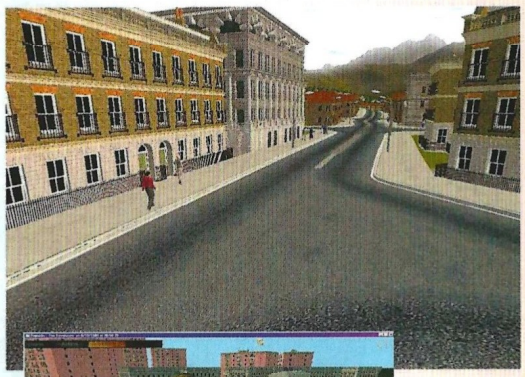
El desarrollo de este título derivativo de la serie Legacy of Kain –iniciada con Blood Omen– no hace sino constatar el éxito de Soul Reaver. Raziel viaja atrás en el tiempo hacia el pasado de Nosgoth persiguiendo a Kain, su creador y némesis. Crystal Dynamics asegura que esta gótica historia –magníficamente ambientada– no presentará tiempos de carga que interrumpan el transcurrir del juego. Asimismo, espera un amplia variedad de armas y hechizos, además de transformaciones en tiempo real entre el mundo material y el espectral.

### Project Eden

El equipo de Core Design que diseñó Tomb Raider regresa al género de acción-aventura con Project Eden. Las ciudades han acabado por convertirse en gigantescas colmenas humanas, expandiéndose hacia el cielo mientras que los niveles más bajos sólo se visitan para labores de ingeniería y mantenimiento. El jugador controla a un equipo de cuatro miembros de la Agencia de Protección Urbana que desciende a verificar ciertos problemas de funcionamiento en una factoría. El desarrollo del juego dependerá en gran medida de la interacción entre personajes cuyo control es posible alternar en cualquier momento. Al igual que la perspectiva, opcional entre una subjetiva y otra en tercera persona.

### REPUBLIC: THE REVOLUTION

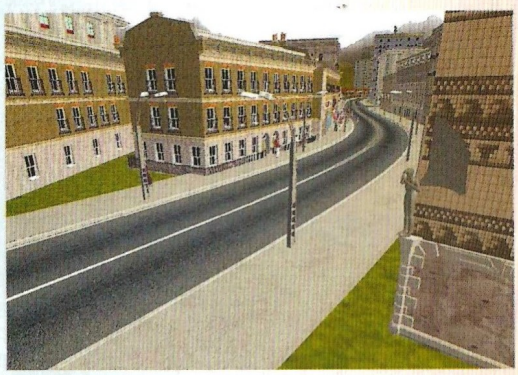
Una de las funciones del E3 es dejar que cada compañía saque pecho mientras el departamento de marketing busca nuevos sinónimos para describir el apartado gráfico de sus juegos. Elixir, en la presentación que realizaba a



puerta cerrada de su título se limitaba a entregar una lista de especificaciones que casi parecían una broma –por lo ambicioso– y a hacer una demostración que rápidamente borraba el escepticismo de los rostros de los periodistas.

Republic: The Revolution es un juego que escapa a toda clasificación. En él, el jugador debe establecer una base de seguidores y moverse con habilidad para lograr hacerse con el poder de la República de Novistrana. Para ello podrá persuadir, reclutar o alquilar para su causa todo tipo de personajes o utilizar métodos menos éticos como el chantaje o el lavado de cerebro. Rodearse de la gente adecuada y manipularlos correctamente para que, en última instancia, las

masas sigan sus designios serán claves para el éxito en nuestra compleja misión. Será posible desarrollar diferentes estilos de juego, adoptando el papel de un político, hombre de negocios, líder religioso, criminal o general. Y, por supuesto, habrá otras facciones empeñadas en conseguir el mismo objetivo.

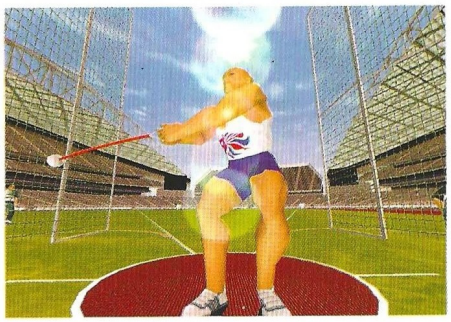


Si bien el concepto de juego es interesante, lo que verdaderamente impresiona es su escala. Elixir quiere representar un país de 2000 Km. cuadrados con un millón de habitantes en él, cada uno con sus rutinas de IA, su personalidad y un aspecto diferenciado. Aseguran que el motor gráfico que han desarrollado es capaz de generar un número ilimitado de polígonos y que será posible acercar la imagen desde una vista general del país a una mota de polen sobre una flor en un instante. Todo esto suena a ciencia-ficción, pero la demostración del "engine" a la que asistimos –sin llegar a tanto– dejaba en ridículo cualquier cosa conocida en cuanto a cantidad de polígonos y nivel de detalle. Hay muchos conceptos nuevos sobre como debe ser un juego que Elixir quiere poner en práctica de aquí a la fecha de publicación que debería ser en un año. Sin embargo, la magnitud de Republic –y el hecho de que lo que vimos, a fin de cuentas, era una demostración de tecnología y no algo jugable– hacen pensar que este sea uno de esos proyectos que lleven mucho, mucho tiempo.

## Startopia

Mucky Foot se aparta de las líneas más manidas en el desarrollo de los juegos con un título de difícil catalogación en el que el jugador debe reconstruir una serie de estaciones espaciales que antaño formaban una red. En ellas habitan nueve razas de extraterrestres sin hogar al que regresar, excepto el que pueda ofrecerles el jugador. Además de solventar los problemas básicos para el mantenimiento de las formas de vida, deberá tutelar la organización de las diferentes sociedades alienígenas, cada una dotada de sus peculiaridades. Y hacer negocio de todo ello. Una simulación diferente a la que estamos acostumbrados con un marcado sentido del humor en su concepción gráfica.

## Sydney 2000



El esperado juego de las olimpiadas de este verano. Sydney 2000 se erige como el título más completo en cuanto a la cantidad de modalidades deportivas que contempla. Tres modos de un juego para un título que difícilmente va a defraudar y que cuenta con excelentes animaciones de los modelos.

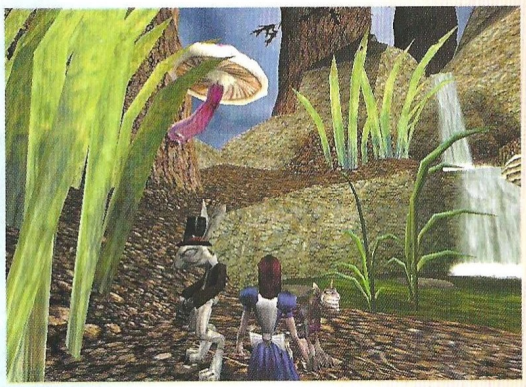
## ELECTRONICS ARTS

### AMERICAN MCGEE´S ALICE

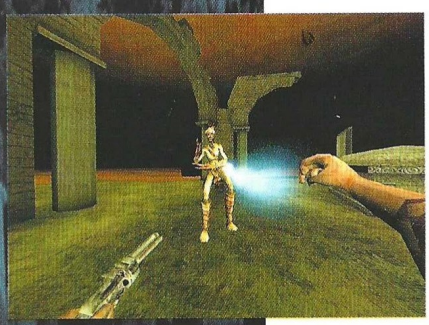
La versión retorcida de Alicia en el país de las maravillas. Así lo describían los responsables de American McGee en la presentación a puerta de cerrada de este sorprendente título. La obra de Lewis Carroll les ha servido para desarrollar un inusual juego de acción en el que se relatan los intentos de Alicia por liberar el País de las Maravillas del peligroso dominio de la Reina de Corazones.

El efecto de ver a la modosita Alicia –gracias al motor de Quake III– corriendo, saltando, volando y atacando a sus enemigos resultaba chocante –no es el tipo de personaje con el que los jugadores están habituados a identificarse–, pero la fenomenal imaginación des-

plegada en escenarios, diseño de personajes y situaciones hacían que esa impresión quedase rápidamente relegada a un segundo plano. Los personajes que acompañan a Alicia –comenzando por el famoso gato que le sirve de guía– son de los más inquietantes que se han visto en mucho tiempo y toda la aventura está marcada por un fuerte tono surrealista. Es uno de los títulos que más ha llamado la atención en el E3 y, afortunadamente, no está a años luz de finalizar su desarrollo. La cita, este otoño.

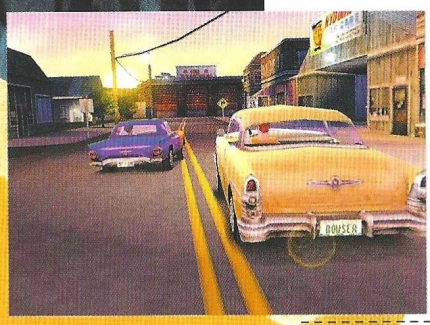


## Clive´s Barker Undying



El polifacético Clive Barker realiza su primera incursión en el mundo de los juegos con un título de poderoso aspecto visual apoyado en el motor de Unreal. Undying es una historia de tintes sobrenaturales ambientada en la Irlanda de los años 20. Es de esperar que la fértil imaginación de Barker confiera un atmósfera opresiva a este título en el que el sonido tendrá una importancia fundamental.

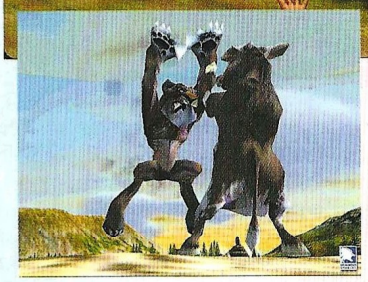
## Need for Speed: Motor City



Motor City es la ciudad virtual donde los jugadores del próximo título de la serie NFS compiten por hacerse con la mejor reputación al volante de un tipo de coche muy americano denominado Hot Rod. El juego, aunque permite correr contra pilotos manejados por la computadora está pensado para que alcance su máximo esplendor on line, contiene un selec-

## BLACK & WHITE

Intervención divina. Esa es la clave del nuevo juego de Peter Molyneux, que se representa a través de ese cursor en forma de mano que manipula las vidas de los personajes que pueblan el universo de Black & White. Ambientado en el mundo místico de Edén, el jugador debe educar a una poderosa criatura mientras se desarrolla y enseñarla a obedecer sus deseos.



Si llega a convertirse en un coloso portador de la destrucción o un gentil gigante deseoso de ayudar a los demás, dependerá de él.

La criatura –que actúa como el delegado del jugador en Edén– no será la única presente; será necesario combatir contra otras y sus respectivas tribus para llegar a ser el dios supremo.

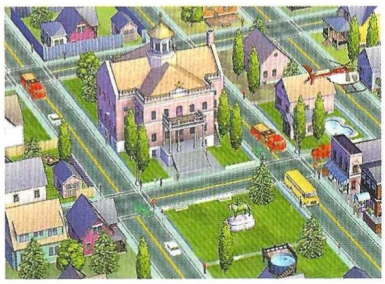
Black & White es un juego de rol singular en muchos aspectos. Posee una excelente factura técnica y una original jugabilidad que permite muchas posibilidades entre dos extremos: hacer el bien o el mal. El conflicto presente no se limita exclusivamente a la lucha por la supremacía con otras deidades, sino que el cuidado o dominación de los habitantes de las tribus tendrán un peso específico en el juego. El jugador dispondrá de cuatro herramientas diferentes –cerebro, criatura, catadura moral y magia– para convertir Edén en el paraíso soñado o en un infierno sobre la Tierra.

Black & White ya estuvo presente en la edición del E3 de 1999. Ha vuelto a cosechar los mismos elogios que ya lograra entonces y parece que LionHead Studios lo tendrá listo para el invierno.

ción de modelos que abarca de los años 30 hasta comienzos de los 70. Será en la Red donde los jugadores podrán intercambiar historias, configuraciones de vehículos y desarrollar las rivalidades que son la salsa de un juego de estas características.

## Sims Ville

El eslabón perdido entre Sim City y Los Sims. Aquí de lo que se trata es de gestionar el barrio en el que viven los Sims, procurar que las familias que allí viven tengan lo necesario y contemplar como se desarrolla su vida e interactúan entre ellos. Tiene la peculiaridad de que es posible importar los personajes creados en Los Sims y cuidarlos desde una nueva perspectiva. No nos dio la impresión de ser un juego tan adictivo, creativo o abierto como Los Sims, pero lo cierto es que aún no tiene siquiera una fecha de publicación concreta. Cuando llegue el momento, veremos.

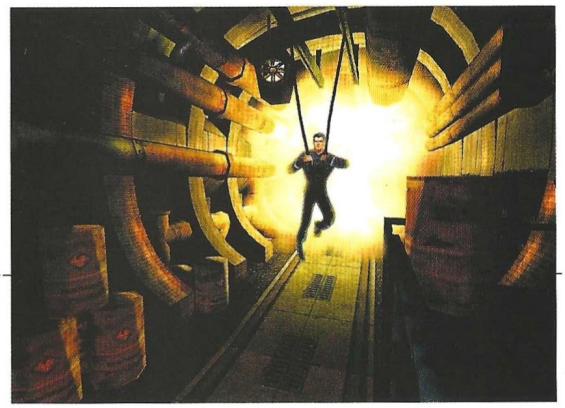


## The Sims Livin´ Large

Teniendo en cuenta que Los Sims no es un juego al uso habitual, su expansión tampoco había de ser el habitual puñado de nuevos niveles y poco más. Se trata de una nueva colección de modelos, estilos arquitectónicos, carreras profesionales y situaciones diversas que rozan lo fantástico en ocasiones. Enriquecen profundamente el juego original y añaden grandes dosis de humor. En la demostración a la que asistimos pudimos ver como una niña era abducida por aliens, un científico loco comenzaba a bailar con su particular monstruo de Frankenstein y, al fin, Los Sims mantiene relaciones sexuales entre ellos.

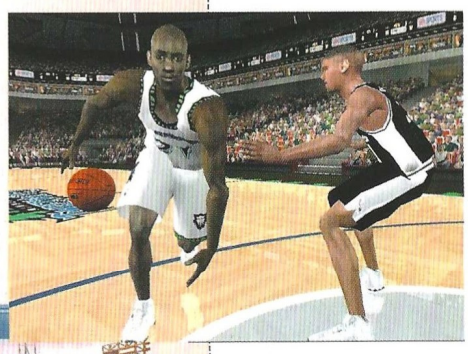
## The World is Not Enough

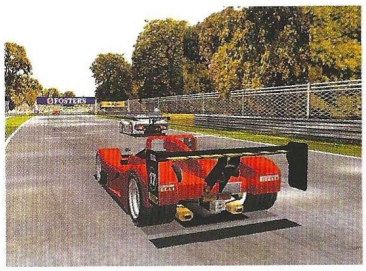
Adaptación de la película del mismo nombre, el nuevo juego de James Bond utiliza el motor de Quake III para presentar los gráficos espectaculares –renderizado de superficies curvas, texturas de alta definición, niebla volumétrica e iluminación especular– a los que ya nos tiene acostumbrados. El jugador, siguiendo la trama del filme, tendrá a su disposición todos los "gadgets" de Q para una aventura que no se limita a la simple acción. Espera encontrar los enemigos cinematográficos más otros diseñados para la ocasión además de, por supuesto, las chicas.



## EA SPORTS

La línea de juegos deportivos de Electronics Arts es una de las más prestigiosas y queridas por los aficionados. Todos los títulos que presentaron en el E3 son una apuesta casi segura: corresponden a series ya consolidadas y, a juzgar por el aspecto gráfico de todas ellas, con pocas posibilidades de decepcionar a sus seguidores. Madden 2001 es un título de fútbol americano que cuenta con la licencia exclusiva del Club de Entrenadores de la Liga Americana; NBA Live 2001 mantiene el estandarte de su antecesor con una animación casi foto realista; NHA 2001 es otro título dirigido principalmente al mercado americano donde el hockey sobre hielo arrastra pasiones, lo mismo que sucede en Europa con el conocidísimo FIFA –en este caso, 2001–; Tiger Woods PGA Tour 2001 cuenta con la imagen de la imbatible estrella del golf y otros nombres conocidos, además de incluir una interesante opción para juego on line; F1 2001 sube el listón gráfico de su antecesor –y esperemos que todo lo demás- mientras que Superbike 2001 tiene la difícil tarea de superar un juego virtualmente perfecto.



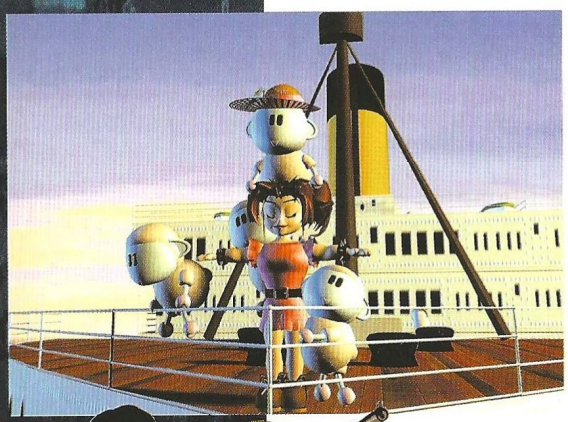


## EMPIRE

### Rowan´s Battle of Britain

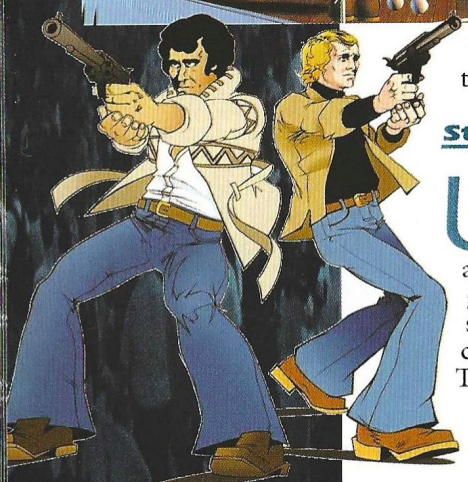
El equipo que realizó Mig Alley vuelve al campo de los simuladores con una recreación del acoso que sufrió Inglaterra por parte de la Luftwaffe en el verano de 1940. Será posible jugar desde cualquiera de los dos bandos y volar sobre 800 millas de espacio aéreo a bordo de cinco clases de aviones.

### Sheep



Empire recupera la sencillez tan habitual en juegos de épocas pasadas con este título arcade 2D en el que el jugador debe procurar mantener con vida a su rebaño mientras sortean multitud de obstáculos. Semejante argumento puede no parecer gran cosa, pero este es un juego destinado a convertirse en un éxito gracias a los imaginativos niveles y al divertidísimo sentido del humor del que hace gala.

### Starsky & Hutch



Un título del que se habló pero no se vio nada. Starsky & Hutch tiene una fecha inicial de salida para el 2001 aunque se desconoce siquiera el tipo de juego que va a ser. De lo que sí podemos estar seguros es que el Ford Torino que conducían los protagonistas en la clásica serie de TV tendrá un importante papel en el juego.

### Stars! Supernova

Sucesor del juego del mismo título, Stars! Supernova se inscribe en el género de la estrategia por turnos para dar al jugador la oportunidad de lanzarse a la colonización espacial. El juego permitirá una amplia configurabilidad por parte del usuario y contendrá un importante elemento de espionaje, así como algunas particularidades curiosas –por ejemplo, la gaceta que se edita siguiendo la cronología del juego que revela, entre verdades y rumores, las interioridades de la partida–.

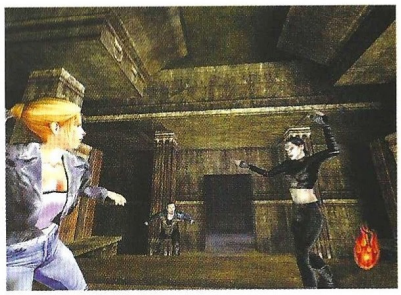
### World Sport Cars

Otro título aún en un temprano estado de desarrollo pero del que ya pudimos ver una demostración jugable. Empire ha hecho hincapié en la atención al detalle resaltando aspectos como la suspensión y transmisión del vehículo, la suciedad que, en consecuencia lógica, se va acumulando sobre el mismo y afecta a la visión desde la cabina, la telemetría y las consecuencias mecánicas de una conducción abusiva. Además de unos gráficos muy, muy atractivos.

## FOX

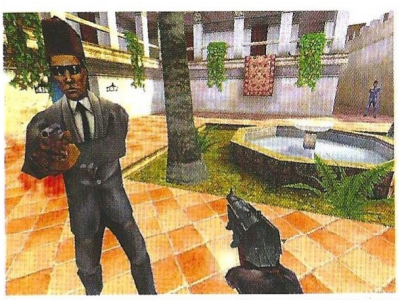
### Buffy, the Vampire Slayer

La película cinematográfica dio origen a una serie de televisión que terminó por convertirse en un éxito que ahora obtiene su correspondiente juego. Buffy aún se encuentra en un estado temprano de desarrollo pero ya presenta un excelente nivel de detalle en sus gráficos. Todos los personajes de la serie de TV aparecerán en este título de acción/aventura en tercera persona con algunos toques de rol.



### No One Lives Forever

Pese a que título y temática pueden inducir a cierta confusión, No One Lives Forever no tiene nada que ver con el personaje de James Bond, aunque sí con las películas de espías de los años 60. Se trata de un juego de acción en primera persona que quiere recuperar el estilo desenfadado y algo "camp" de Flint o las primeras aventuras de la serie Bond. El jugador asume el papel de Role Archer, agente femenino de una organización que lucha contra el crimen. Localizaciones exóticas y armamento variopinto para un juego que contiene secuencias tan espectaculares como aquella en la que se combate en caida libre desde un avión.



### Planet of the Apes

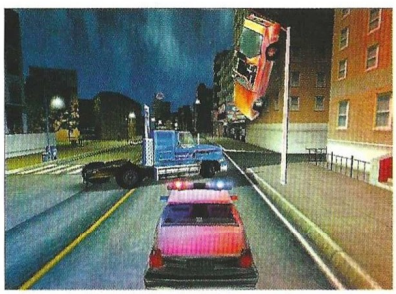
Todos conocéis la historia. Ulysses llega al futuro para descubrir que el mono ha evolucionado hasta convertirse en la raza dominante mientras el hombre se ha visto relegado al nivel más bajo entre los seres vivos. A partir de ese momento, el juego toma un rumbo diferente al visto en las películas para dar cabida tanto a la acción como al sigilo –que será un elemento importante en la jugabilidad–. Cornelius y el general Ursus, entre otros personajes de la saga cinematográfica, estarán presentes en este juego en tercera persona donde el contexto auditivo debería proporcionar fuertes emociones al jugador.

### Sanity, Aiken´s Artifact

Ice–T pone su profunda voz al servicio del protagonista de Sanity, un juego de rol que presenta un futuro cercano donde algunos individuos –Psionics– han desarrollado poderes síquicos con los que pretenden dominar el mundo. Nathaniel Cain es de su clase, pero lo que intenta es detener sus planes. Para ello deberá infiltrarse en laboratorios secretos de drogas, explorar catacumbas infestadas de demonios e incluso participar en un retorcido show. El jugador llegará a manejas hasta seis personajes para cuya interpretación –dada la clasificación obtenida por Sanity– Ice-T habrá olvidado su habitual repertorio de "motherfuckers" y similares.

### World´s Scariest Police Chase

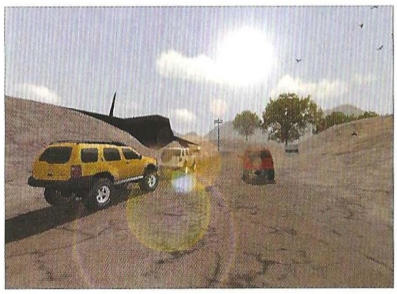
Magnifico título para un juego que es la adaptación de un popular show de TV en los USA. Básicamente se trata de un juego de persecuciones –bien como el policía o el criminal– que tienen lugar en la mayor área metropolitana diseñada hasta ahora en un juego. Cinco modos de juego y más de cincuenta misiones que abarcan desde la persecución de chicos malos a servicios de escolta, emergencias bajo un tiempo limitado o vigilancias encubiertas. Todo ello acompañado de los comentarios del sheriff John Bunnell, salido del mencionado programa.



## G.O.D.

### 4x4 Evolution

Terminal Reality está poniendo a punto uno de los primeros juegos que permitirá a usuarios de distintas plataformas enfrentarse "on line". Evolution es un feroz título de carreras donde el jugador se halla al mando de diversos 4x4 en carreras "off road" con el objetivo de hacer dinero para mejorar su vehículos. Pero sin duda, lo mejor de este juego será la oportunidad de solucionar esas viejas diferencias con los usuarios de consola.

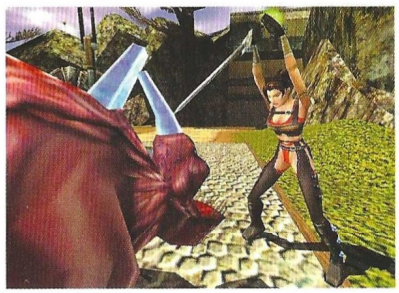


### The Blair Witch Series

La mitología que albergaba The Blair Witch Project ha dado lugar a la inesperada cifra de tres títulos que Gathering of Developers tiene la intención de poner a la venta simultáneamente este otoño. Todos ellos utilizan la tecnología vista en Nocturne y, de hecho, el primero de hechos –realizado por Terminal Reality– constituye una especie de seudo secuela. Blair Witch Volume 1: Rustin Parr relata como Doc Holliday –el otro protagonista previsto inicialmente para Nocturne– es enviado por la organización Spookhouse a investigar los asesinatos de niños cometidos por el individuo del título. Human Head a elegido un enfoque más similar a Resident Evil para el volumen dos, The Legend of Coffin Rock, con una historia demoníaca ambientada en el siglo XIX. Por último, Ritual ha desarrollado Elly Kedward´s Tale, donde a finales del siglo XVIII un cazador de brujas va detrás de la mismísima bruja de Blair. Un título más centrado en la acción y que presentará un sistema de combate basado en hechizos.

### Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Julie Strain es la modelo de la revista Penthouse que ha inspirado la protagonista de Heavy Metal, un espectacular juego de ac-



ción 3D que bebe de diversas fuentes. Heavy Metal, el comic, es una publicación de culto desde hace dos décadas que ya dio lugar a una película animada de grato recuerdo. La edición del juego coincide con el estreno de la segunda película, ambas marcados por el fantástico estilo de Simon Bisley –dibujante, por cierto, casado con la modelo–. Todo ello ha servido para dar a luz a una de las heroínas más carismáticas del mundo de los juegos en un título violento, imaginativo y sexy que se apoya en el motor de Quake III y cuenta con un versátil sistema de combate.

## Kingdom Under Fire

Phantagram ha desarrollado para G.O.D. este híbrido entre estrategia en tiempo real y rol que pone en al jugador en la piel de uno de los siete protagonistas que luchan en una tierra diezmada por La Guerra de los Héroes. Perspectiva isométrica para un título que habrá de jugarse desde varios bandos para comprender la historia en su totalidad. Uno de esos juegos que, pese a pertenecer a un género manido hasta la extenuación, conseguía resultar atractivo por su realización técnica y las posibilidades de juego.

## Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

El resurgir de una de las mejores bandas de rock alcanza el mundo de los juegos con un personal "shooter" en primera persona que no deja de cosechar elogios incluso entre quienes no sienten ninguna simpatía por la banda. Se trata de una adaptación del mundo creado por Todd McFarlane en los comics del mismo título. El jugador comienza como un simple mortal que progresivamente adquiere los poderes de The Elder, un ser sobrenatural encarnado en cuatro alter egos correspondientes a los miembros de la banda.

## Rune

El juego que podría aguarles la fiesta a Rebel Act. Rune es una aventura en tercera persona ambientada en la fantasía medieval que presenta claras similitudes –en cuanto a aspecto gráfico, temática y jugabilidad– con Blade. Se inspira en la mitología vikinga y cuenta la aventura de Ragnar, a punto de entrar en su edad adulta. El combate cuerpo a cuerpo con las armas más grandes que se han visto hasta ahora en un juego será la estrella de este título de Epic Games.

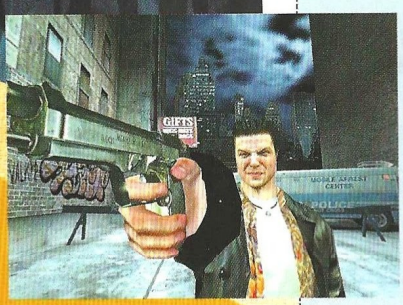
## Tropico

Un juego instructivo donde los haya. Una isla caribeña estrena dictador y del jugador dependerá procurar lo mejor para su pueblo o

## MAX PAYNE

Max lleva ya un largo camino a sus espaldas y no es la primera vez que se deja ver por el E3. Sin embargo, el cambio que ha sufrido de un año a esta parte ha sido espectacular. Si bien el juego se mantiene fiel a lo que ya conocíamos en cuanto a historia y jugabilidad, el aspecto gráfico –ya de por sí bueno– ha mejorado drásticamente con la implementación de fotografía reales sobre los modelos de los personajes. Es decir, el rostro y otros elementos han dejado de ser dibujos para aumentar las cotas de realismo que se puede esperar en un juego.

La historia es sencilla. Max Payne, agente infiltrado en la Mafia, ha de procurar salvar el pellejo cuando la policía le endosa un crimen que no ha cometido, volando así su tapadera delante de los chicos italianos. Sin nadie en quien confiar, Payne se mueve por los sitios menos recomendables de Nueva York mientras intenta averiguar quien le ha traicionado. Habrá dos modos de cámara; el tradicional en tercera persona y otra que irá escogiendo los mejores ángulos según el momento. Y una acción digna de las películas de John Woo.



dedicarse a ingresar los millones en una cuenta suiza. Al clásico planteamiento de juegos como Sim City se le une un divertido toque de corrupción latino americana que probablemente no le haga ganar adeptos entre las autoridades censoras de ciertos países.

## HASBRO

### B-17 The Mighty Eight

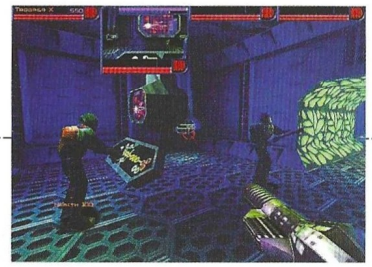
El B-17 era aquella enorme fortaleza volante que surcaba los cielos de Europa durante la II Guerra Mundial. El simulador de Hasbro permite al jugador ponerse en la piel de cualquiera de los diez tripulantes de la nave e incluso manejar los aviones escolta e interceptores de la Luftwaffe. Para los más ambiciosos se ofrece el reto de controlar al mismo tiempo 12 bombarderos y 8 cazas. Más de veinte misiones que respetan el desarrollo de los acontecimientos históricos en este simulador de estimulante aspecto gráfico.

### Starship Troopers

Se trata de la esperada adaptación de la película que hace dos años dirigió Paul Verhoeven. El juego se inspira a partes iguales en ella y en el material original de la novela de Robert A. Heinlen. Se trata de un título de acción y estrategia basada en equipos en el que el jugador, al mando de su pelotón, debe visitar distintos planetas mientras combate la amenaza de los bichos. Desafortunadamente, Starship Troopers no pasa de presentar un apartado gráfico correcto para un juego del que los fans de la película esperaban mucho más.

### X-COM Alliance

La popular serie X-COM adopta un nuevo enfoque con este título que podría definirse como "SWAT 3 en el espacio". El transporte espacial UGS Patton aparece misteriosamente en una desconocida zona del espacio. Pronto se hace evidente que hay una guerra interplanetaria en curso y el jugador, como líder de su escuadrón, tomará la decisión de unirse a una de las facciones. Perspectiva en primera persona para un juego que recuerda al mencionado anteriormente en su dinámica y al filme Aliens por su atmósfera.



## HEKSPLEX ENTERTAINMENT

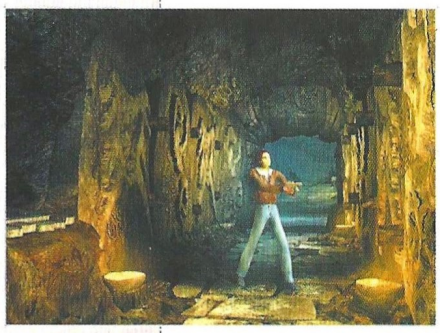
### The Boss: The Reign of Sicilians

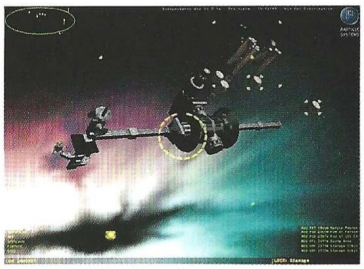
Ninguno de los juegos de estrategia que han intentado recrear el sórdido y atractivo mundo de la mafia lo ha conseguido hasta ahora. Sin embargo, The Boss podría triunfar donde otros han fracasado con su interesante mezcla de gestión de recursos –tipo Sim City– y simulación estratégica –modelo Starcraft– sumado a un atractivo apartado gráfico. El juego cubre la historia de la mafia siciliana en los Estados Unidos desde 1900 hasta los años 70. Y la inusual cifra de 150 escenarios para un título que, cuando menos, contendrá muchas, muchas horas de juego.

## INFOGRAMES

### ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Hubert Chardot inventó todo un género –Survival Horror– con el primer Alone in the Dark. Ha pasado una década desde entonces, Chardot ya no forma parte del equipo creativo de la serie y Resident Evil es el exponente más popular dentro de esta clase de juegos, pero Edward Carnby –y su compañera Aline, personaje también jugable– regresa para recuperar su corona perdida como protagonista de los juegos más emocionantes y terroríficos. Infogrames se ha empeñando en ello haciendo que la presencia de Alone in the Dark en la feria fuera tan omnipresente como la de las criaturas que pueblan esta aventura y re-





marcando el hecho de que nos encontramos ante una "superproducción" –en el sentido cinematográfico del termino– del mundo de los juegos.

Charles Fiske, el mejor amigo de Carnby, ha sido encontrado muerto en una isla –Shadow Island o Isla de las Sombras– frente a las costas de Maine. La investigación de Cranby le lleva rápidamente a Fred Johnson, quien le revela que Fiske estaba buscando tres antiguas tablillas con el poder de liberar fuerzas increíbles y peligrosas. Johnson pide a Carnby que sea él quien continúe con la investigación. El detective de lo sobrenatural acepta con la intención de descubrir quien se llevó a su amigo.

La aventura se inicia en una tenebrosa mansión de dicha isla. Aún siendo esta una convención del género, sólo se desarrollará allí una quinta parte del juego; el resto, en diversos escenarios de la isla. Los diseñadores han intentado crear una atmósfera lo más opresiva posible, donde el miedo provenga de lo que no se ve pero se intuye, sin ser demasiado explicito. La factura técnica de Alone in the Dark es irreprochable y la historia continúa representándose por medio de personajes 3D inmersos en entornos 2D, con la cámara cambiando de ángulo según se desplace el protagonista. Darkworks –desarrolladores del juego para Infogrames– comento a CGW que había querido realizar un título similar a los juegos japoneses de este estilo. Si bien son los más exitosos hasta la fecha, se trata de un giro en su planteamiento que podría llegar a hacer perder la personalidad europea que marcaban las anteriores entregas. La primera impresión que obtuvimos fue que Alone in the Dark, aún pareciendo atractivo, no llegaba a resultar excitante. La respuesta, en el último trimestre de este año.

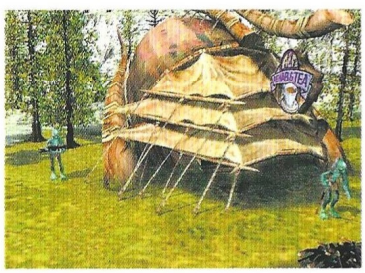
## Independence War II

Un siglo después de la primera Guerra de la Independencia, un nuevo gobierno se ha formado prometiendo libertad, igualdad y bonanza económica. Millones de nuevos colonos se han aventurado a establecer nuevas fronteras, ocupando las peligrosas Badlands en el límite del espacio conocido. Pero tras algunas decisiones políticas equivocadas, los colonos se han visto a merced de los abusos de las corporaciones.

Carl Johnston es un pirata espacial que combate a la opresión de dichas corporaciones al frente de una tripulación de renegados y ex convictos. Conforme se desarrollan los acontecimientos, Carl se verá envuelto en un conflicto que le llevará a luchar por la libertad de millones de personas y el destino del mundo conocido.

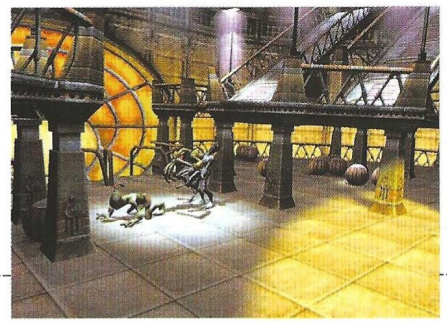
En relación con el título anterior, Particle Systems ha procurado un juego de estructura más abierta y más accesible, además de contar con un modelo físico lo más realista posible –teniendo en cuenta el tipo de experiencia de la que estamos hablando–. Los gráficos son, como en la mayoría de los juegos que se pueden ver en el E3, de una calidad notable. Los recursos serán importantes, pero lo mejor será la manera de obtenerlos: tomando al asalto otras naves y robando sus suministros.

## Oddworld: Munch´s Oddysee



Lo cierto es que no sabemos si es demasiado aventurado incluir Munch´s Oddysee en este reportaje. Lorne Lanning, responsable de la saga Oddworld –Abe´s Oddysee y Abe´s Exoddus–, nos comentó que si conseguían superar ciertas limitaciones técnicas de los sistemas actuales habría un Munch´s Oddysee para PC. Pero por ahora, la única realidad es la versión para PS2 que se vio en el E3.

Los capítulos anteriores de la serie son los mejores juegos de plataformas que se han visto en mucho tiempo. Pero su éxito se debe, sobre todo, a la recreación de un universo propio, sólido y con sentido en sí mismo, con personajes carismáticos y en-



trañables, fenomenal sentido del humor y una jugabilidad estudiada como pocas. Munch´s Oddysee retoma todos esos elementos y los transporta a una nueva dimensión. Si bien la tecnología empleada es brillante –con la excepción de las carencias de PS2 en cuanto a una función anti aliasing, que ensombrece los resultados–, el énfasis de Lorne Lanning ha estado en conseguir el juego más fluido y completo; sin personajes que se comporten de manera estúpida, problemas de cámara o tener que volverse loco para encontrar la posición exacta desde la que se puede accionar esa palanca...

El juego presenta un nuevo personaje, Munch, único superviviente de su raza que decide emprender un viaje con Abe en busca de mejores oportunidades dentro de ese mundo consumista en el que viven. El jugador controlará ambos personajes a través de un mundo tridimensional y por medio de una jugabilidad que requerirá sus mejores dotes para la acción, la aventura, el rol, estrategia y simulación.

### Bugs Bunny & Taz Time Busters!

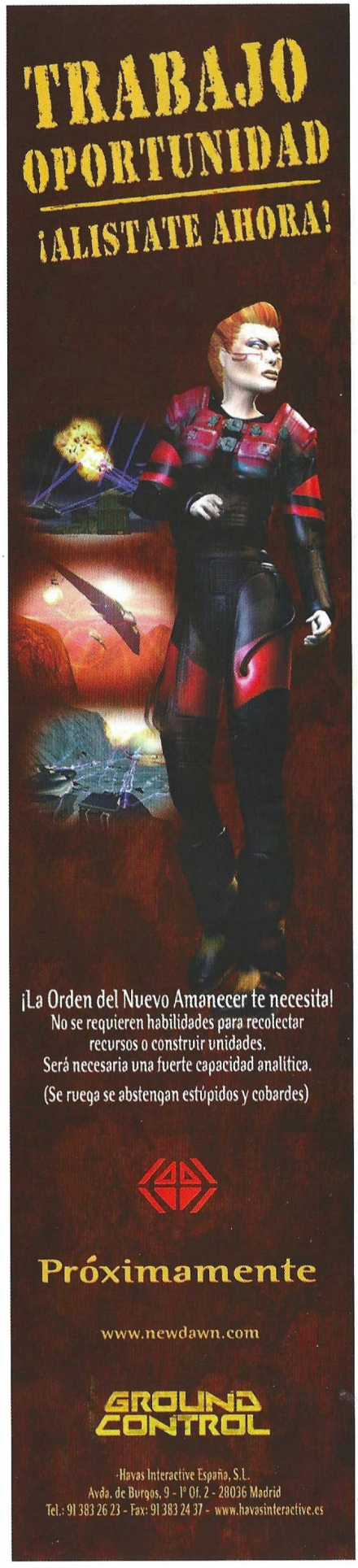
El Pato Lucas ha roto accidentalmente el orden temporal y se encuentra perdido en el pasado. Bugs Bunny y el Diablo de Tasmania serán los encargados de rescatarle y restaurar el orden temporal. Para ello, habrán de viajar a través de cinco épocas diferentes y enfrentarse a enemigos como Yosemite Sam, Elmer y otros personajes de los Looney Tunes de Warner.

Artificial Mind and Movement es la compañía encargada de otorgar vida tridimensional por segunda vez al famoso conejo en el plazo de pocos meses. El jugador podrá manejar cualquiera de los dos personajes protagonistas en este juego que aparecerá el próximo otoño.

### Harley-Davidson: Wheels of Freedom

G2M Games y Canopy Games están desarrollando este juego de carreras que cuenta con el indudable atractivo de conducir la marca más mítica dentro del mundo de las motocicletas. Harley-Davidson: Wheels of Freedom presenta tres estilos de carreras –Open Road Challenge, Draggin´ in the Dirt y Madman Hill Climb–, la posibilidad de elegir entre múltiples conductores –cada uno con su propio estilo y personalidad– y de crear y conducir una Harley completamente personificada.

Las carreras tendrán lugar en diferentes parajes de los Estados Unidos y sobre diferentes terrenos. Los desarrolladores aseguran, como es habitual, excelentes gráficos y un modelo físico realista. Además, las andanzas de los jugadores se verán amenizadas por "classic road songs".

## INTERPLAY

### BALDUR´S GATE II: SHADOWS OF AMN

La esperada secuela al mejor juego de rol de 1998 se encuentra ya a la vuelta de la esquina. Una versión mejorada del motor gráfico Infinity le permite alcanzar resoluciones de hasta 800x600 para representar los quince nuevos personajes interactivos, cientos de criaturas diversas y más de 130 sortilegios inéditos hasta ahora. Basado en las reglas de Advanced Dungeons & Dragons, Shadows of Amn lleva al jugador a nuevos territorios de los Reinos Olvidados como Las Montañas del Pico Nublado, las Ciudades de la

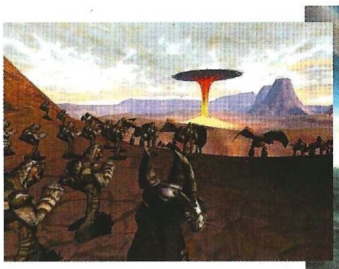
Oscuridad y la capital de Amn, Athkatla. Black isle aspira a tener entre manos el juego de rol más completo, y sabe que las expectativas son altas. Lo que se ha visto hasta ahora muestra un título muy cuidado, tanto gráficamente –el uso de una tarjeta aceleradora 3D permitirá espectaculares efectos– como en los pequeños detalles –habrá diversas opciones de interfaz para que el juego sea tan accesible para los novatos como para los veteranos– que sólo tiene un gran problema: Diablo II.

### Giants: Citizen Kabuto

Los creadores del estupendo MDK vuelven a la arena con un título que ya lleva cierto tiempo paseándose por diferentes convenciones. Giants recuerda en su grafismo a Black & White pero se trata de un juego completamente diferente. El jugador encontrará tres razas completamente diferenciadas que luchan por hacerse con el dominio de un devastado planeta: los Meccaryn se apoyan en la tecnología, los Segadores del Mar son seres etéreos de apariencia femenina que utilizan poderes elementales, mientras que Kabuto es una enorme bestia cuyo poder se basa en la fuerza bruta. En medio de todo ese fregado se hallan los Smarties, raza local de simpático aspecto dispuesto a ayudar a quien se porte bien con ellos. Las tremendas diferencias entre los personajes protagonistas confiere un indudable atractivo –especialmente en su modo multijugador– a este título que podrá seguirse desde una perspectiva en tercera o primera persona.

### Neverwinter Nights

Neverwinter Nights será el primer juego de rol para PC en aplicar las reglas de la tercera edición para Advanced Dungeons & Dragons. Ambientado en los Reinos Olvidados, el juego presenta una historia épica diseñada específicamente para el modo multijugador, lo que permite un planteamiento más similar al modelo de papel y lápiz que los seguidores del rol fuera del PC conocen. Black Isle permitirá que los usuarios creen sus propios mundos de juego de los que luego podrán ser anfitriones en las partidas vía Internet o bien participar en las partidas desarrolladas por otros jugadores. El excelente currículo de Black Isle en el género hacen prever uno de los grandes títulos para el año próximo.



## SACRIFICE

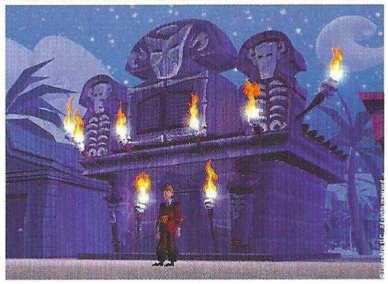
Shiny parece tener aprendida la lección y ha esperado a tener algo sólido entre manos para presentar su nuevo proyecto. Sacrifice es el nuevo trabajo de Dave Perry y se mostró como uno de los juegos más espectaculares y prometedores del E3. Se trata de un título de estrategia en el que el protagonista es un mago que ha de imponer su culto particular en una tierra en la que hay otros cuatro dioses que también luchan por conseguir su cuota de fieles. El motor gráfico trata de una manera inusual los espacios exteriores –dotados de una profundidad y riqueza inédita hasta ahora– y permite unas fantásticas animaciones de todo tipo de criaturas, otorgándoles una naturalidad fuera de lo común. El héroe utilizará toda clase de hechizos, algunos relacionados con el entorno –que tiene una gran importancia en Sacrifice– como la creación de tornados y volcanes mientras otros le permiten convocar decenas de criaturas que obedecerán sus ordenes. El combate multijugador promete ser excitante y el sencillísimo editor de mapas disparará la creatividad de los que quieran colaborar en el desarrollo "on line" de Sacrifice.

## Star Trek Starfleet Command Volume II:Empires at War

Parte del equipo original de Starfleet Command se halla en Taldren para dar forma a su secuela. Empires at War añadirá nuevas características a la jugabilidad presente en el original más un modo multijugador que incluirá novedades como Emboscada y Rescate. También habrá nuevas razas como Mirak Star League e Interstellar Concordium en este título previsto para el próximo invierno.

## Star Trek New Worlds.

La particular aportación del universo Star Trek a la estrategia 3D desarrollada en tiempo real. New Worlds permite al jugador ponerse del lado de la federación, los Klingon o el Imperio Romulan Star para explorar las fronteras más lejanas y desconocidas del universo. New Worlds mantiene una escala razonable entre sus estructuras y unidades, además de ofrecer una gran variedad de entornos alienígenas para explorar con diferentes condiciones que afectarán al modo de juego.



## JOWOOD

### Thandor

Estrategia de estilo clásico que se ve animada por el trabajo de un buen motor 3D. Aunque el movimiento de cámara es limitado y siempre mantiene la perspectiva isométrica, esta historia de combates futuristas resulta visualmente atractiva y aprovecha con eficacia las incidencias morfológicas de los escenarios.

## LUCASARTS

### Star Wars Episode I: Obi Wan

¿Es posible disfrutar un juego basado en el Episodio I sin haber hecho lo propio con la película? Este es el dilema al que se enfrenta numerosos seguidores de Lucas Arts y la saga galáctica desde hace meses y, desde luego, Obi-Wan no va a ponerles las cosas más fáciles. Viene a ser una prolongación del reconocido Jedi Knight, poniendo al jugador en la piel de Obi Wan Kenobi en sus años jóvenes, mientras sigue el camino para convertirse en un caballero Jedi. El juego sigue el mismo desarrollo que la película ofreciendo luz sobre presuntas partes oscuras en su desarrollo que no llegaban a mostrarse explícitamente. Aunque en algún momento será posible utilizar armas diversas, la principal siempre será el sable de luz de Obi-Wan, por lo que el combate cuerpo a cuerpo, acompañado de variados "combos" de combate y el uso de la fuerza serán los protagonistas de este título de acción en 3D.

### Star Wars Super Bombad Racing

Lucas Arts se dirige a los fans más jóvenes de Star Wars con este título de carreras protagonizado por versiones caricaturizadas de los protagonistas de la serie. Proviene de Lucas Learning y sigue fielmente el modelo instaurado hace años por Super Mario Kart para presentar veloces carreras por escenarios vistos en las pantallas cinematográficas, poblados de diversos "gadgets" con los que hacer la vida imposible a los competidores. Cuatro tipos de carreras protagonizadas por las versiones "cabezonas" de Yoda y compañía.

### ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

El reciente decaimiento de la producción de Lucas Arts podría enderezarse con el título que mucho seguidores del género de aventuras esperaban. El cuarto episodio de la serie contempla como Guybrush Threepwood regresa en compañía de su nueva esposa –la gobernadora Elaine Marley-Threepwood– a Melee Island tras su luna de miel. Para su sorpresa, descubren que Elaine ha sido declarada muerta, la mansión del Gobernador va a ser demolida y el político Charles E. Charles está intentando encontrar otro trabajo.

Mientras Elaine intenta organizar una campaña para su reelección, un simple recado acaba por lanzar a Guybrush a una vorágine de sucesos relacionados con el vudú, el crimen y prótesis experimentales. Armado tan sólo con su ingenio y la peculiar habilidad de contener la respiración durante diez minutos, el protagonista se verá envuelto en una trama diabólica para arrasar el área de las Tres Islas utilizando el temido poder del Insulto Definitivo.

La desquiciada historia de Escape from Monkey Island está siendo desarrollada por el mismo equipo que realizó para Lucas Arts otra de sus recordadas aventuras, Sam and Max Hit the Road. El aspecto gráfico ha sufrido un replanteamiento al utilizar el motor de Grim Fandango, así que ahora tendremos a personajes 3D moviéndose sobre fondos 2D prerenderizados pero manteniendo el mismo diseño artístico de entregas anteriores. Lo que pudimos contemplar en la sala reservada para Lucas Arts parecía mantener el mismo ingenioso espíritu de toda la serie y debería ser el título que ponga fin a la mala racha que la compañía ha experimentado en los últimos meses.

## MATTEL INTERACTIVE

### Earth 2150

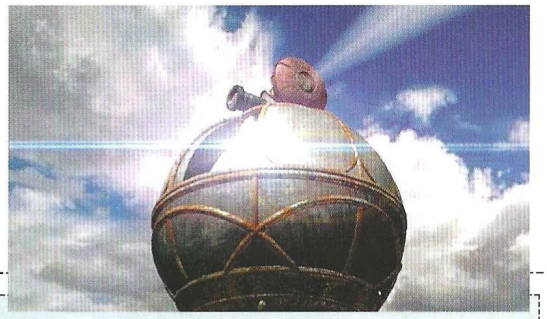
El título de Strategic Simulations Inc. se inscribe en el género de la estrategia 3D para presentar un futuro apocalíptico en el que la Tierra se ha visto despojada de sus recursos naturales y se dirige hacia una colisión con el sol. Habrá tres civilizaciones en conflicto entre las que escoger para intentar controlar las fuentes de los recursos naturales y rescatar la civilización del Armagedón antes de que sea demasiado tarde.

### Larry Bond´s Harpoon

Mattel presenta el cuarto juego de una saga muy querida por los aficionados al combate naval. A la profundidad y el detalle de los títulos predecesores se suma el salto a la tercera dimensión en el apartado visual. Harpoon incluye una potente base de datos y permite a los jugadores crear sus propios barcos, aviones y submarinos gracias a su programa de construcción; además de los 250 modelos ya presentes en el juego.

### Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

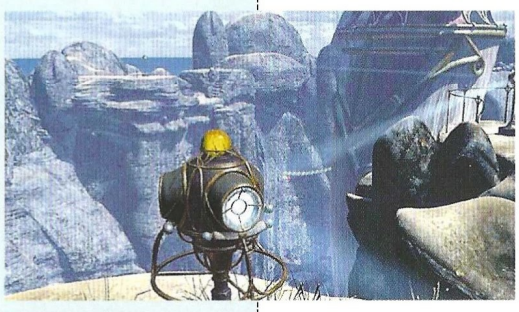
SSI presenta la continuación del original Pool of Radiance que aprovecha para aplicar la tercera edición de las reglas de Dungeons & Dragons. Como es habitual en estos casos, se trata de una historia de fantasía épica en la que el protagonista habrá de explorar las ruinas de Elvin, ciudad de Myth Drannor, uno de los lugares más peligrosos de los Reinos Olvidados. Ruins of Myth Drannor incluye todas las características que puedes esperar de un juego cuyo mayor aliciente es su aspiración a convertirse en el reflejo más fiel de las partidas originales sobre tablero.

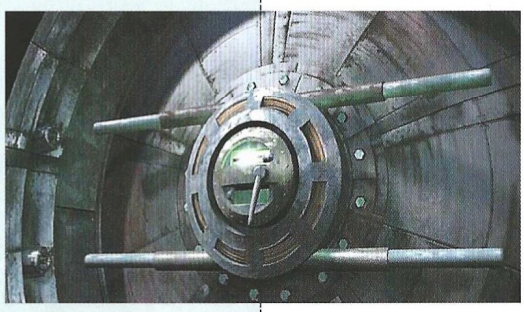


### MYST III: EXILE

Quizás no sea el nombre más popular, pero Myst continúa siendo el juego más vendido de toda la historia para PC, sin que nadie más se haya atrevido aún a hacerle sombra. Por tanto, la noticia de una secuela que continua al Riven aparecido hace dos años promete convertirse en uno de los acontecimientos para el próximo año; siempre y cuando su público siga ahí, algo no demasiado claro dado el devenir de las aventuras gráficas durante los últimos años.

En cualquier caso, Mattel estuvo realizando presentaciones a puerta cerrada de su título estrella durante la convención. No se vio más que un vídeo de presentación –que en los USA se proyectará en salas cinematográficas–, pero obtuvimos algunos datos sobre la forma que están dando a Myst III: Exile. La serie ha dejado las manos de Cyan para pasar a las de Presto Studios –Star Trek Hidden Evil– y presentará el mismo formato que episodios anteriores. Se continúa la misma historia con un nuevo personaje, un villano cuyo lugar de origen fue devastado por Sirrus y Achenar. Myst III comienza con el jugador atrapado en los dominios del villano –interpretado por Brad Dourif–, en una época que no le corresponde. A partir de ahí, necesitará explorar ese mundo, resolver puzzles y recopilar información para lograr escapar y averiguar la verdad sobre su enemigo y su venganza contra Atrus.





### Reno Air Racing

El vuelo de esos aviones que se dedican a realizar acrobacias a pocos metros por encima de la superficie es la experiencia que SSI quiere recrear en las pantallas del PC. En Estados Unidos lo

llaman Air Racing y la compañía cuenta con la licencia oficial de la National Air Race Association para reproducir cuatro categorías de aviones que abarcan hasta 60 modelos. El modo multijugador permitirá enfrentarse hasta ocho jugadores al mismo tiempo, los cuales podrán comunicarse verbalmente en tiempo real.

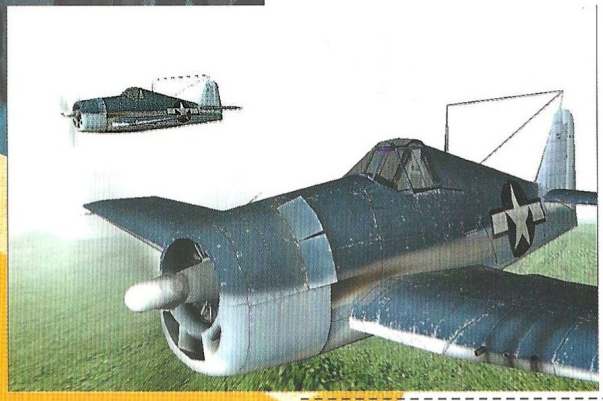
## Warlords Battlecry

Habitualmente los héroes no tienen una gran relevancia en los juegos de estrategia, pero SSI intenta cambiar esa realidad con Warlords Battlecry. Prolongación de una serie presente en los PC´s desde hace más de una década, Warlords Battlecry destaca por el protagonismo de un héroe sobre el que se aplican ciertas características habituales en los juegos que siguen las reglas Dungeons & Dragons, intentando establecer una mayor identificación entre el protagonista y el jugador de la habitual en el género. Habrá ocho razas –desde humanos a minotauros, pasando por orcos, no muertos y diversos tipos de elfos, entre otras– entre las que elegir un personaje al que habrá que guiar entre campañas y búsquedas.

# MICROSOFT

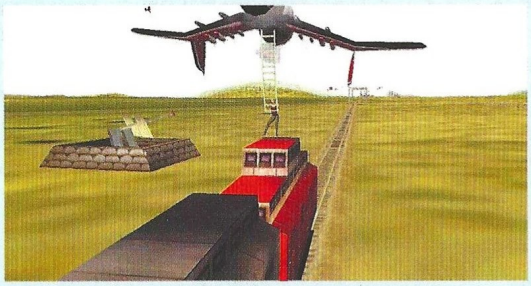
## Combat Flight Simulator: WWII Pacific Theater

El exitoso simulador de combate de la II Guerra Mundial traslada la acción desde los cielos de Europa al Pacífico sur, escenario de algunas de las más terribles batallas aéreas de aquel conflicto. Las más de 120 misiones incluidas cubren el periodo entre 1941-1943 mientras al jugador adquiere experiencia desde el bando japonés o americano. WWII Pacific Theater viene acompañado de un editor de misiones y opción multijugador para ocho participantes.

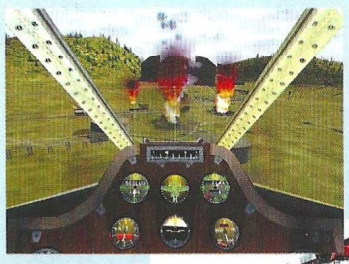


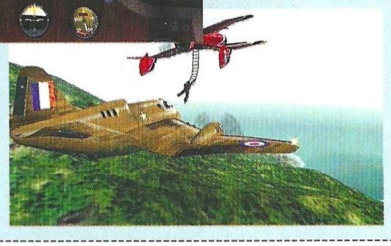
## CRIMSON SKIES

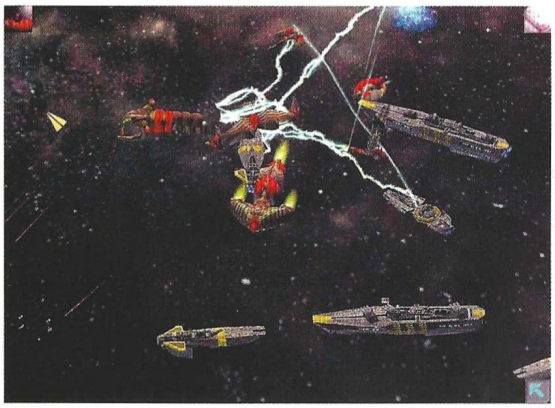
Ahí es nada. Crimson Skies combina la acción adrenalítica del combate aéreo con el espíritu aventurero de las películas de Errol Flynn. El jugador podrá volar veloz y temerariamente en un juego inspirado en las clásicas películas de Hollywood, plagado de enemigos, complots diabólicos y mujeres fatales. En el papel del atractivo y valiente pirata aéreo Nathan Zachary habrá que buscarse un espacio en un cielo plagado de tramposos pilotos y dirigibles Zeppelín. En una época de inestabilidad política y social, The Fortune Hunters –la banda de Zachary– se han convertido en los agentes de la libertad. Tan cinematográfica trama se ambiente en un 1937 alternativo en el que el orden político se ha derrumbado y los cielos son el único medio válido de transporte y comercio.



Un juego de estas características puede ser un regalo del cielo para todos aquellos que han visto los simuladores aéreos como algo demasiado complejo o militarizado. FASA Corporation promete un manejo sencillo para obtener una experiencia de vuelo divertida y peligrosa, siempre al límite. Crimson Skies es una adaptación del juego de rol de la misma compañía y, por tanto, presenta una compleja historia que incluye situaciones como la caza de tesoros en las costas de Hawai, combates contra dirigibles rusos sobre el Pacífico e incluso sobre los cielos de Nueva York, junto al mismísimo Empire State Building. Más de veinte misiones y doce tipos de aviones para un simulador diferente a los demás.







## Conquest Frontier Wars

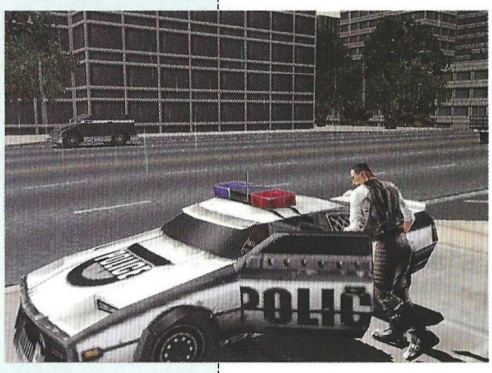
Otro juego de estrategia 3D –el gran protagonista de la feria junto al rol–. Digital Anvil, la compañía puesta en pie por Chris Roberts comienza a mostrar de lo que es capaz con este juego de planteamiento tradicional centrado en la colonización espacial. Conquest tiene la curiosidad de que la acción se desarrolla en un universo multi–sistema en el que habrá puertas de salto que llevarán al jugador de un sistema a otro instantáneamente. Por lo demás, sencillez de manejo y gráficos tan atractivos como era de esperar.

## Dungeon Siege

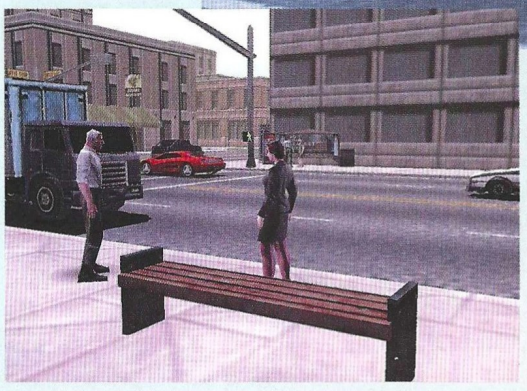
Juego de rol, acción y estrategia que lleva al jugador a un mundo de fantasía en 3D para detener un misterioso mal. Comienza con un solo personaje y, mientras avanza, reclutará un equipo de hasta otros diez si así lo desea. Uno de sus atractivos es el de presentar un mundo que se puede recorrer de un extremo a otro sin padecer ningún tiempo de carga. Cris Taylor –responsable de Total Anihilation– y Gas Powered Games son los responsables de este título que apuesta por el desarrollo "on line" al permitir que los jugadores creen sus propios personajes para intercambiarlos en la Red.

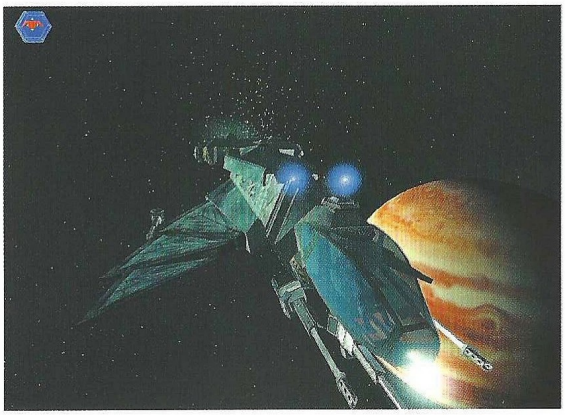
## Loose Cannon

La distribución del catálogo de Digital Anvil le ha asegurado a Microsoft unos cuantos títulos interesantes. Loose Cannon recuerda en su planteamiento a Interstate ´82. Al igual que este, combina la acción en tercera persona con la conducción de vehículos y tiene mucho de "road movie". Afortunadamente, la realización técnica se halla a años luz de Interstate ´82 y las ambiciones del juego son mayores. En el año 2016 los cazadores de recompensas suponen un refuerzo habitual para las acciones de la policía. Ashe es uno de ellos y viajará a lo largo de los Estados Unidos cumpliendo con diversos encargos y desentrañando los misterios de la trama.



En Loose Cannon se hallan representadas con detalle ciudades norteamericanas como San Francisco, Los Angeles y Nueva York, pobladas de civiles que caminan por las calles, vehículos y policías intentando cumplir con su deber. La atmósfera es excelente y los entornos presentan un elevado grado de interactividad. Las posibilidades de juego que ofrece el actuar a pie o al mando del vehículo, la sencillez del manejo y la variedad de las misiones –carreras de coches, servicios de escolta, rescate de rehenes– prometen un juego emocionante además de visualmente atractivo, tal y como pudimos comprobar en el "stand" de Microsoft.



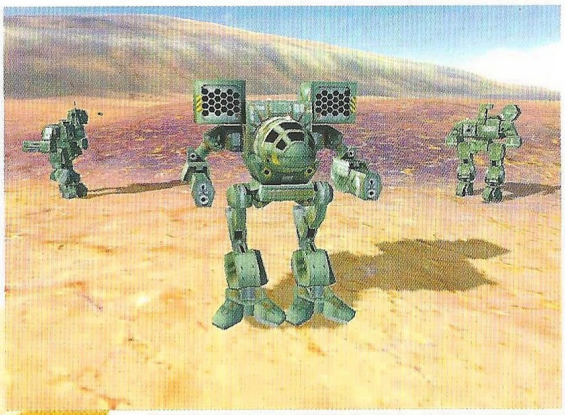


## Freelancer

Digital Anvil presentó este llamativo simulador espacial encuadrado en un futuro lejano en el que la humanidad se dedica a colonizar-exterminar todo lo nuevo que va descubriendo por el espacio. El jugador toma el rol de un piloto que acepta diversos trabajos por encargo. Esta parte del juego que habitualmente queda reducida a una serie de menús en pantalla se halla representada en un entorno tridimensional en el que se podrá interactuar con otros personajes y que añade otra faceta a este simulador espacial. Al igual que en otros títulos vistos en el E3, la cantidad de misiones es abrumadora –más de 300–, y si el jugador no ha tenido suficiente un generador aleatorio se encargará de mantenerlo ocupado mientras el joystick aguante.

## Mechwarrior 4

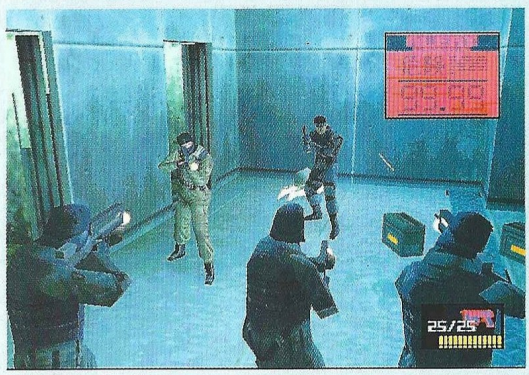
Dieciséis años después de su concepción inicial, el universo Battle Tech se reencarna otra vez en el cuarto título de la serie Mechwarrior. Poderosos robots gigantes –perdón, "mechs"– dispuestos a sacarse los ojos entre ellos en este culebrón futurista. Más modelos, más acción y

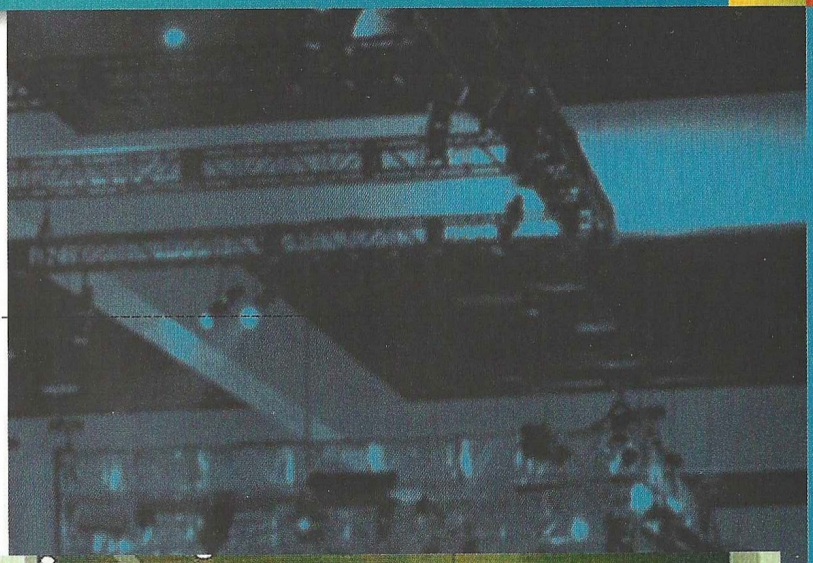


## METAL GEAR SOLID

El mejor título de Playstation llega al PC para que todos los aficionados puedan disfrutar de una de las mejores aventuras sin las limitaciones técnicas de la consola gris. En realidad, Metal Gear Solid se define como un juego de espionaje táctico en el que, desde una perspectiva cenital, se siguen los intentos de Solid Snake por desbaratar un grupo terrorista que pretende desempolvar las armas nucleares de una base secreta en Alaska. El argumento no tiene nada de nuevo, pero lo que realmente captó la atención de cientos de miles de jugadores fue una depurada jugabilidad plagada de excelentes ideas que convertían lo que podía haber sido un título rutinario en uno de los juegos más excitantes que había caído en sus manos.

Los usuarios de PC pueden esperar el mismo desarrollo y atención al detalle de la versión original. Se trata, a fin de cuentas, de una recreación fiel con el añadido de mejores gráficos, un modo en primera persona disponible desde el primer momento y todas las misiones que en aparecieron en la expansión VR Missions. Sigilo, pensamiento táctico, automedicación y malos hábitos para sumergir al jugador en una apasionante y cinematográfica historia de espías.





mejoras gráficas para esta secuela en la que se ha puesto una especial atención en cuidar el sentido de la escala entre los protagonistas y los pobres desgraciados que se crucen en su camino.

### Midtown Madness 2

Angel Studios son los encargados de llevar a cabo la secuela de ese título que dejó que Driver le ganase por la mano. Con la intención de no volver a quedarse atrás, se incluyen dos nuevas ciudades –San Francisco y Londres–, nueve vehículos inéditos en la serie –el popular escarabajo y el Mini Morris entre ellos– y un modo de juego en el que el jugador es un conductor especialista en el "set" de una película de acción "hollywoodense".

...continuará en el próximo número

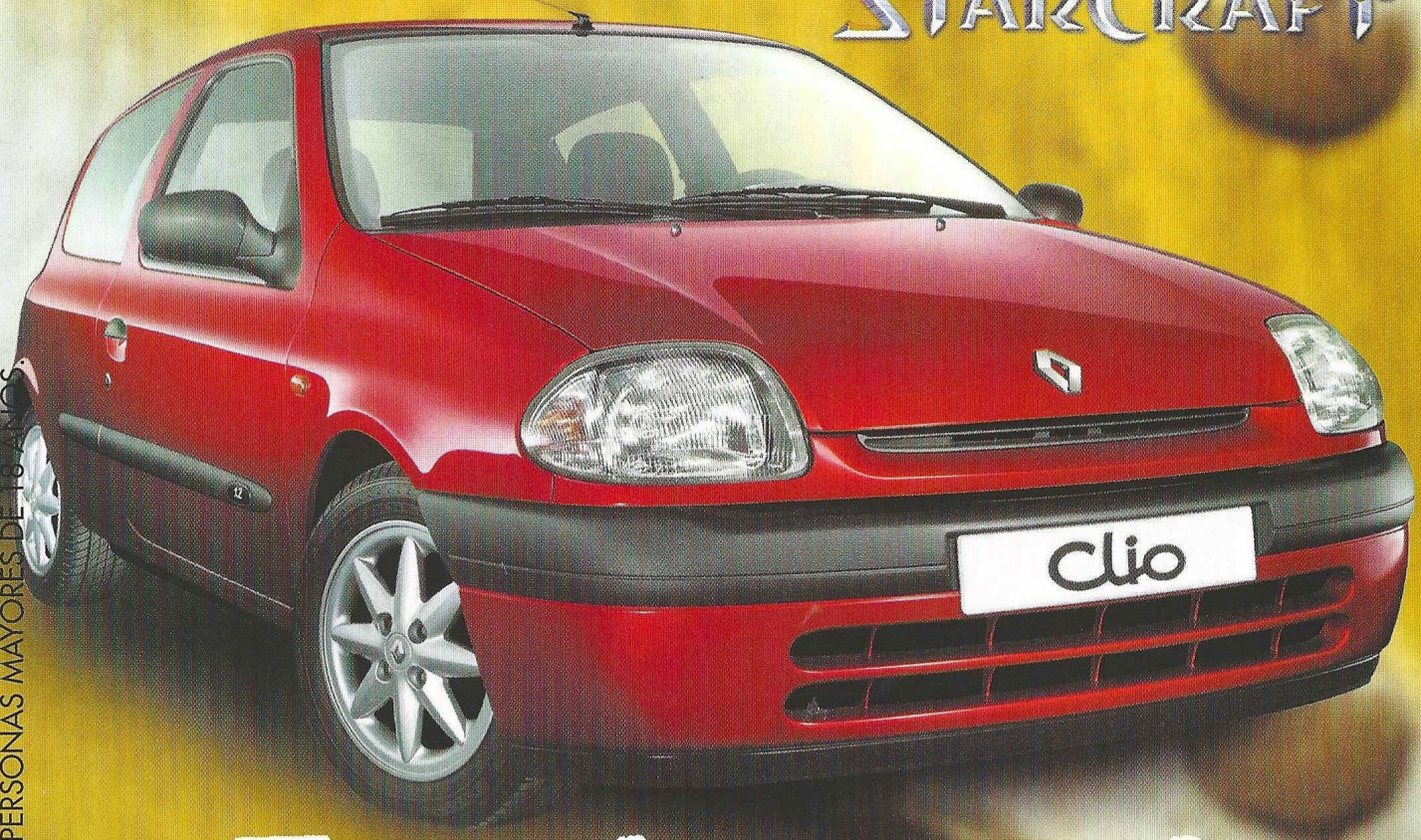
**Más de 2000 juegos y grandes dosis de espectáculo en un gran recinto que parecía más un parque de atracciones que una convención seria de una industria consolidada. Esto es lo que dió de sí el E32000**

GAMESPOT España

ZDNet España

# 1er CAMPEONATO RENAULT Clio ON-LINE

## StarCraft




# ¿Te atreves?

## DEL 15 DE MAYO AL 24 DE JUNIO

**Podrás ganar un Renault Clio RT 1.2**

Y TAMBIÉN UN YEPP, Y UN VOLANTE SIDEWINDER Y UN RATÓN INTELLIMOUSE...

Y MUCHA, MUCHA, MUCHA DIVERSIÓN.

NO TE LO PIERDAS.

CONSULTA LAS BASES EN WWW.GAMESPOT-ES.COM Y EN WWW.MSNCONFEDERACION.COM

INSCRIPCIÓN ABIERTA ÚNICAMENTE A PERSONAS MAYORES DE 18 AÑOS

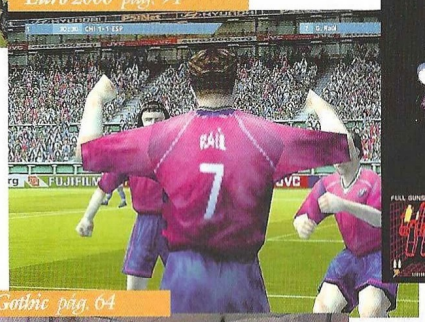
# Reviews


64 ..... Aventura/Rol
72 ..... Estrategia
82 ..... Acción
92 ..... Deportes
96 ..... Simulación

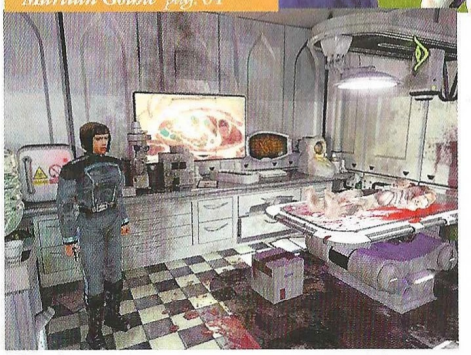


Shogun Total War pág. 72

Euro 2000 pág. 94


Martian Gothic pág. 64


Everquest pág. 66

Starlancer pág. 90

Gunship! pág. 96

Sinlringer pág. 68

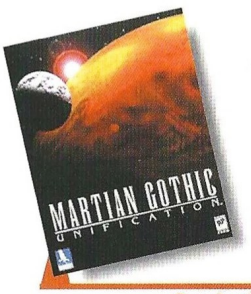
## Así puntuamos en CGW

| imprescindible | muy bueno | bueno | pasable | bajo mínimos |
|---|---|---|---|---|
| de 9 a 10 | de 7 a 9 | de 5 a 7 | de 3 a 5 | de 0 a 3 |
| Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos". | De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista. | El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante. | Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados. | Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito. |

## Base Vita I: Sin comunicación...

# Martian Gothic: Unification

*Han sido muy numerosos los intentos de conciliar el género de las aventuras gráficas con otros, como el de acción, en el mundo de los juegos para PC. Sin embargo, la normal evolución que sufren los juegos a medida que pasa el tiempo, va acercando cada vez más las filosofías de uno y otros. Este acercamiento que observamos, se manifiesta de forma más acusada en Martian Gothic.*




**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 266 MHz, 32 Mb de RAM, 450 Mb de disco duro, Windows 95/98, Tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido compatible con DirectX, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Take 2/Creative Reality
**Distribuidor:** Proein

6 de agosto de 1996: la NASA anuncia que el meteorito ALH 84001, caído en la Antártida once mil años antes de Cristo, con toda probabilidad haya llegado hasta nosotros procedente desde Marte. En su interior se encontraron lo que entonces se consideró posibles restos fósiles de bacterias microscópicas. Más tarde, en el año 2005, el Mars Surveyor aportará las pruebas suficientes como para que, 10 años después, la primera expedición a Marte, parta desde la Tierra. El juego comienza en junio del 2019: una nueva expedición se aproxima hasta las instalaciones en donde se encuentra ubicada la base Alfa I. Hace tiempo que se perdió todo contacto con ella desde la Tierra y nadie sabe qué ha ocurrido.

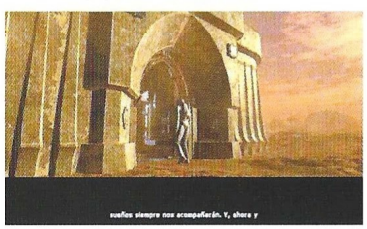
### La llegada

La nave que acaba de realizar un aterrizaje forzoso lleva en su interior tres astronautas: dos hombres y una mujer. Dentro de sus mentes, tan sólo resuena la advertencia que se les hizo desde el control de la misión: deben estar solos si quieren sobrevivir. Si uno de ellos muere, todos morirán pero, de los tres, al final, sólo dos quedarán con vida... si es que alguno sale vivo de ese lugar.

El juego comienza en el momento en que los tres protagonistas llegan a la base. Se da la circunstancia que, como cada uno ha entrado por una puerta hasta una sala–estanco, dos de las puertas se encuentran bloqueadas y su desbloqueo sólo podrá llevarse a cabo desde una terminal del ordenador de la base, para una de ellas, y desde el ordenador central para la otra. Así, con la chica inmovilizada y los otros dos personajes en activo, comenzará una de las más alucinantes, terroríficas y sobrecogedoras aventuras gráficas que hayas tenido oportunidad de disfrutar jamás.

### Algo peor que la muerte

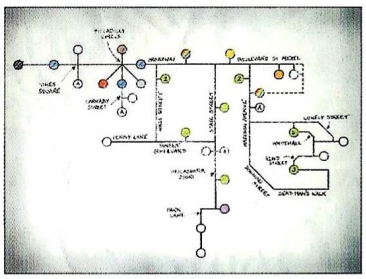
En cuanto inicias tu andadura dentro del complejo de la base, –muy tétrico, aparentemente abandonado y con señales de lucha–, entenderás que algo muy extraño, un suceso fatal, ha debido ocurrir. No sabes aún qué es, ya lo irás descubriendo poco a poco, pero lo que está claro es que, por las secuelas que ha dejado en la base, debía ser raro, inhumano. Los cadáveres del personal se encuentran repartidos por todo el complejo.

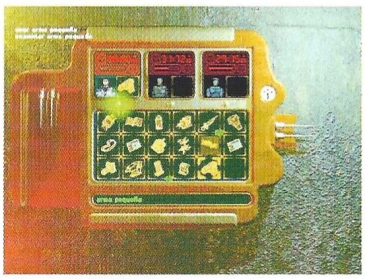


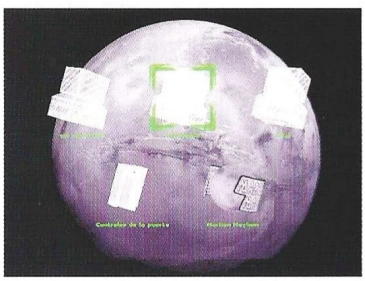
De ellos emana un frío sobrenatural... Pero nada te parecerá tan extraño como el hecho de que algunos de ellos se levanten para atacarte en cuanto te descuides.

Martian Gothic es una aventura gráfica muy compleja. En ella el jugador tendrá que manejar tres personajes a la vez. A través de un sistema de envío por tubos, los tres inventarios de nuestros protagonistas podrán complementarse entre ellos, pudiendo el jugador traspasar los elementos que se necesiten, de uno a otro, siguiendo un sencillo procedimiento. El juego, en tercera persona, ofrece perspectivas increíbles dentro del entorno tridimensional interactivo en donde tiene lugar la acción y evolucionan los acontecimientos.

Exhibiendo unos gráficos mejorables, no es este, ni mucho menos el punto de gravedad del

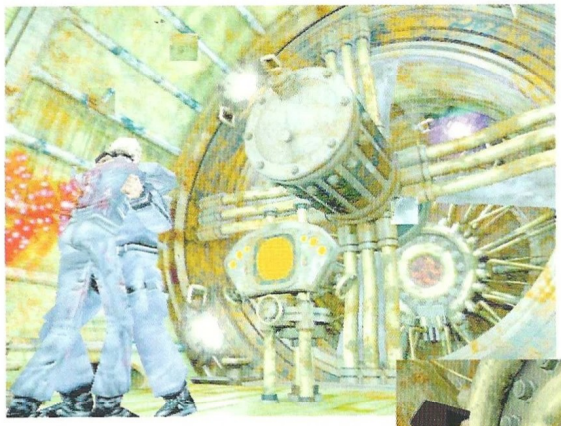


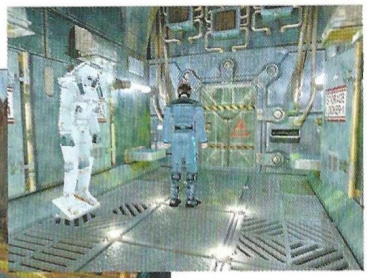




**Nada te parecerá tan extraño como el hecho de que algunos de los cadáveres se levanten para atacarte**

juego. Centrado en un guión notablemente complejo y una evolución de los acontecimientos que supone toda una prueba de inteligencia para quienes se acerquen a jugar, tanto la banda sonora, como los efectos de sonido, resultan muy apropiados a las vivencias de auténtico infarto que afrontará el jugador.





## ...en la Red

**Estas tres direcciones os servirán de ayuda para conocer todo lo que rodea a la magnifica aventura gráfica que analizamos:**

**www.take2games.com**
**www.talonsoft.com**
**www.firq.cwc.net**

**Desde aquí encontraréis también enlaces con más sitios.**

### El inventario

Es uno de los elementos más importantes del juego: sobresaturado de objetos, tendrás que ir dejando parte de lo que encuentres en pequeños escondrijos tales como cajones, compuertas que se hallan distribuídas por las paredes de la base o cualquier cosa que sirva a tal efecto, para que cuando sea necesario, puedas volver por ellos y hacer uso de los mismos o enviarlos a tus compañeros.

Respecto de las dificultades a las que deberás enfrentarte, éstas serán muchas y de muy diversa índole: desde el constante ataque de muertos vivientes, hasta problemas de infraestructura que irán surgiendo, como por ejemplo la escasez de aire o incluso el mismo objetivo del juego: averiguar qué paso en la base; todo conspirará contra ti. Así las cosas, la trama se irá complicando, absorbiéndote y empapándote, hasta penetrar en lo más profundo de tus miedos. ¿Su misión? Conseguir que desistas de la tuya... que consiste, precisamente, en no desistir...

## 8,9

**Martian Gothic: Unification**

**Pros:** Un guión excelente aúna sus fuerzas con la increíble puesta en escena, a la que acompaña una exquisita y a la vez oportuna banda sonora. Jugabilidad máxima y control de los personajes sin complicaciones. Con subtítulos en castellano.

**Contras:** Gráficos francamente mejorables. Su excesiva dificultad excluirá del juego a quienes no gusten de los retos importantes. Las voces del juego no han sido dobladas al castellano.

## Un mar de dudas

# Everquest + The Ruins of Kurnak

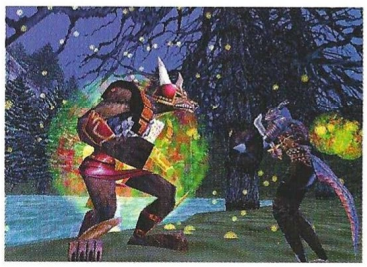
*Finalmente alguien ha tenido el valor de dar el primer paso adelante con un juego exclusivamente online. Después de mirar con envidia al resto del mundo durante un par de años por disfrutar de impresionantes aventuras a través de Internet, por fin podemos estar a la altura.*

Eso sí, aunque no sea un motivo oficial, Everquest y su expansión no están traducidos al castellano muy probablemente por problemas de incompatibilidad con las versiones en otros idiomas, y quizá esto eche atrás a algunos jugadores. Por otro lado, Ubi Soft lanza en España Everquest y The Ruins of Kurnak al precio de un solo juego, mientras que el resto del mundo ha tenido que pagar el juego por un lado y la expansión por otro. Por último, y antes de adentrarnos en el juego en sí, hay que advertir que este juego online no es gratuito: existe una cuota mensual que se ha de cargar a una tarjeta de crédito. Dicha cuota es de unos 10 dólares norteamericanos, y se carga todos los meses hasta que el usuario cancele la suscripción al juego. Una vez realizada la suscripción a Everquest, el primer mes de juego es gratuito. Y una advertencia para quienes tengan una conexión sin tarifa plana: la cuota mensual es sólo para jugar, los gastos de teléfono van aparte.

Everquest (de ahora en adelante consideraremos el juego y la expansión como un todo, tal y como viene en la caja) es un juego de rol 3D y online. No está basado en ningún sistema de rol licenciado tipo AD&D, aunque claramente se ha inspirado en éste y otros juegos para desarrollar las razas y clases de personajes. Lo primero que tiene que hacer el jugador es precisamente crear su personaje, una tarea nada fácil y bastante compleja, ya que de las múltiples decisiones que se tomen durante este proceso puede depender en gran medida lo que ocurra más adelante en el juego.

### Confusión y desconcierto

Cuando ya se tiene el personaje y se entra por primera vez en Norrath (existe la posibilidad de jugar un tutorial previo para hacerse con lo más básico del juego), la primera sensación es de desorientación absoluta. Este es uno de esos juegos que, por su complejidad, exige una detenida lectura del manual desde la primera página a la última.

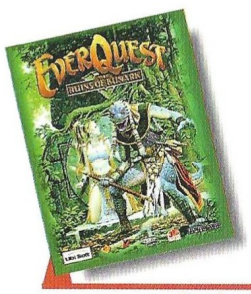


En Norrath –el mundo de Everquest– cada personaje llega a una ciudad diferente según su raza y clase, y tiene que empezar realizando pequeñas misiones poco importantes para ir ganando experiencia y niveles poco a poco. La ayuda de otros jugadores es absolutamente imprescindible para orientarse al principio, ya que los personajes controlados por los servidores del juego no son especialmente útiles para según qué cosas. Para poder contar con la ayuda de otros jugadores, y en realidad para jugar, es necesario un completo dominio del inglés. Quien no lo tenga, debe olvidarse de este juego.

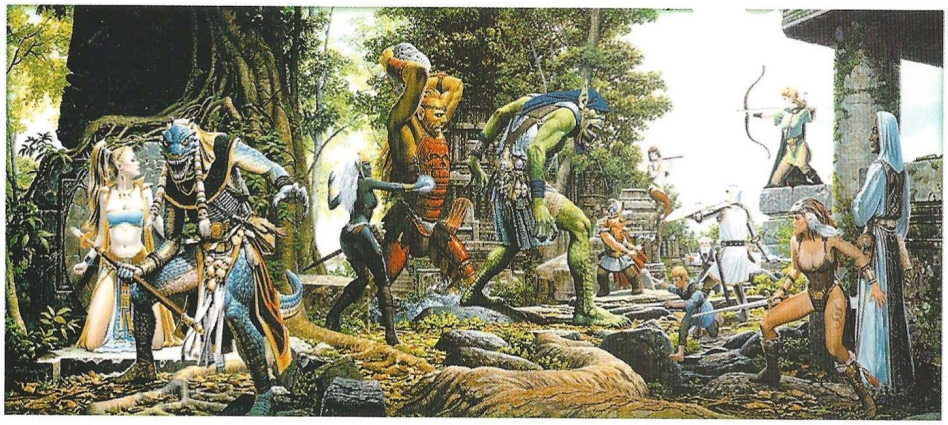
Tras los primeros momentos de desconcierto, hay que buscar una nota en el inventario. En ella hay instrucciones más o menos precisas para saber qué hacer a continuación, si bien poco después volverá la confusión sin saber qué hacer, y será necesaria la ayuda externa una vez más. Los personajes recién llegados a Norrath no cuentan con buenas armas, armaduras ni hechizos, así que no son especialmente diestros en el combate. Por ello conviene no alejarse mucho de los guardias que hay en múltiples puntos de todos los mapas: cuando una criatura ataque, si no se puede con ella, basta correr hacia los guardias para que ellos se ocupen del asunto.

### Difícil y adictivo

En el extenso y complejo interfaz existe un botón que permite evaluar a otros personajes, criaturas y enemigos. Con él se puede averiguar la actitud de otros hacia nuestro personaje, y si un eventual combate estaría o no desequilibrado a favor o en contra de nuestro personaje. También hay muchos otros botones con funciones de combate, habilidades que hay que practicar para su desarrollo, y bastantes cosas más. Resulta curioso




**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 200 MHz, 64 MB de RAM, 600 MB libres en disco duro, aceleradora 3D c/8MB, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98, conexión a Internet
**Nº de jugadores:** multijugador
**Editor:** Sony Compute
**Distribuidor:** Ubi Soft

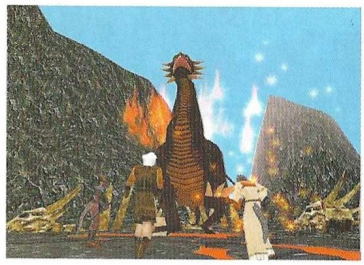


*La ayuda de otros jugadores es absolutamente imprescindible para orientarse al principio*

que ningún personaje sepa orientarse al principio; es decir, nunca sabes si vas hacia el norte, sur, este u oeste. Es necesario practicar una determinada habilidad para saber hacia dónde vamos, lo cual supone un obstáculo más al principio. También es llamativa la ausencia de mapas, así como de algunos controladores humanos que estén ahí para echar una mano a los principiantes.

Sin embargo, superados todos estos problemas, uno empieza a disfrutar del entorno 3D, a realizar misiones, y termina llegando el momento –aunque cuesta– en que se une a un grupo de aventureros para vivir las más dispares aventuras. Everquest es un mundo inmenso y muy, muy complejo. Hay gremios, intereses creados, gente que hace lo que sea con tal de conseguir objetos y experiencia, dioses enfrentados, y cientos de personajes que aparentemente, no valen para otra cosa que no sea vender algo.

Cuesta meterse en el mundo de Everquest, pero una vez en él, es terriblemente fácil enganchar-



se y pasar horas conectado en busca de aventuras. La mayor parte de los miles de jugadores de todo el mundo que están allí a todas horas, son buena gente y ayudan al prójimo, aunque hay de todo. El juego premia además a quien ayuda a los demás, ya que de hecho ciertas habilidades no se pueden desarrollar si no se utilizan con otros –como algunas curaciones de los clérigos, primeros auxilios, etc.– Las clases se complementan entre sí formando un círculo cerrado que hace imposible la supervivencia sin agruparse con otros personajes, lo que por otro lado exige ponerse de acuerdo con otros jugadores en la hora para conectarse y demás detalles.

Quizá el jugador español no esté preparado para zambullirse en algo tan complejo como Everquest, ya que la mayoría de nosotros somos inexpertos en este tipo de juegos online. Probablemente hubiera sido deseable empezar con algo más sencillo, pero esto es lo que hay y más de uno encontrará que le queda grande. Aún así, Everquest y The Ruins of Kurnak –que amplía las razas, clases, escenarios, etc.– son alucinantes.

## ...en la Red

**Aunque obviamente en la página oficial del juego, www.everquest.com y otra anexa también oficial, www.eqhq.com se pueden encontrar toneladas de información sobre todo lo relativo a Everquest, para los que no tenga suficiente les recomedamos las siguientes Webs (en inglés), www.eqtrade.rpg-gaming.com www.eq-guilds.com www.eqvault.com eq.castersrealm.com eq.stratics.com eqphotos.eqrealms.com ésta última es muy curiosa.**

## 8,3

**Everquest + The Ruins of Kurnak**

**Pros:** Es fascinante entrar a cualquier hora en Norrath y vivir una aventura con otras personas de una forma muy diferente a lo que has experimentado hasta ahora. Everquest abre un mundo nuevo a los jugadores españoles.

**Contras:** Está totalmente en inglés y exige el dominio de este idioma para jugar y entenderse con otros jugadores. En cuanto empieza el juego, el teclado se convierte en americano, y no hay ningún mapa de teclado en el manual, por lo que resulta difícil encontrar algunas teclas para conversar e introducir comandos. Hay que descargar varios megas de parches antes de empezar a jugar. Jugar a Everquest puede salir carísimo sin una tarifa plana.

## El regreso de las tinieblas

# Soulbringer

*Hace miles de años, seis grandes demonios gobernaban como reyes sobre la tierra masacrando a los inocentes en un reinado de terror y muerte. El gran héroe Harbinger acabó con ellos, arrojando sus almas al infierno del que provenían. Ahora han regresado y habrá que detenerlos, antes de que sea tarde.*

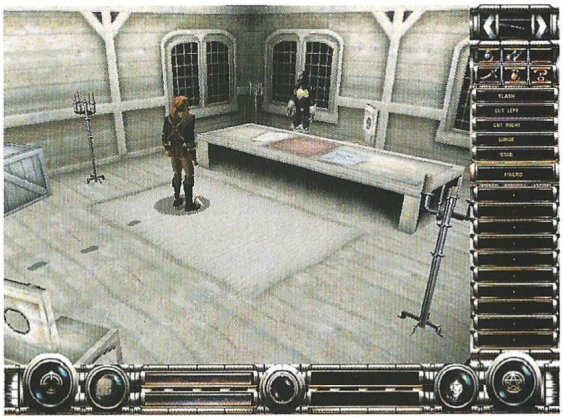
El poderoso brujo Harbinger logró erradicar el mal que suponían estos malvados demonios, pero falló al no poder mantenerlos allí. Después de cientos de años, nuestra historia comienza cuando su nieto Andrus, ha de terminar el trabajo que comenzó Harbinger hace muchos años. Deberá de tomar el lugar de Harbinger y arrojar a los demonios de una vez por todas. Una tarea que se presupone difícil.

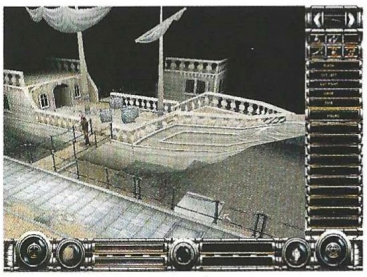
### El mundo de Soulbringer

Nos moveremos en un mundo íntegramente realizado en un entorno tridimensional real. El guión se va desenvolviendo como si de una obra de teatro se tratase, en cinco partes que narran una increíble historia de épicas magnitudes. A lo largo de ésta, tendremos que enfrentarnos con multitud de desafíos, aliarnos con los más insospechados personajes y recoger todo tipo de ítems mágicos, objetos de poder, cartas, runas, etc. Todo ello aunado en la búsqueda de un conocimiento que nos permita poder aprender los caminos de la magia. El juego se desarrolla de una manera muy intuitiva, sobre todo, si estamos familiarizados en el mundo del rol.

### Los personajes

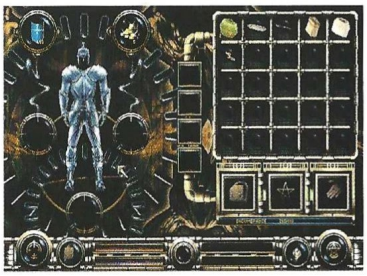
Todo tipo de personajes clásicos de un juego de rol se dan cita aquí. Desde los más clásicos de la edad oscura, como esqueletos, demonios menores, arañas gigantes, no muertos, y un sinfín de las más variadas criaturas, hasta los 450 personajes con los que tendremos que interactuar. Sí, habéis leído bien, 450 personajes que cumplirán funciones más o menos importantes para nuestro héroe. Unos le ayudarán a desentrañar los misterios de la magia. Otros, le enseñarán a desenvolverse por las tierras oscuras o a aprender el uso de objetos que ha encontrado, otros le serán de utilidad para poder comerciar y algunos representarán una auténtica amenaza. Lo que es seguro, es que en el universo de Soulbringer hay cabida para todo.

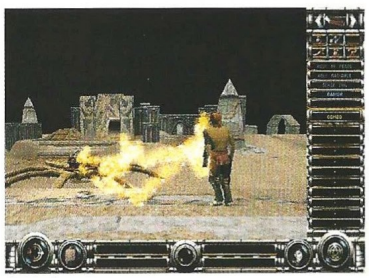


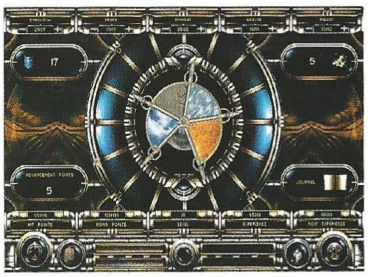


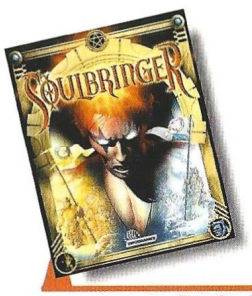
### La magia (Seculorum) y el combate.

El sistema de magia es una auténtica innovación en el campo de los juegos de Rol. Llamado Seculorum, el sistema trata de equilibrar la relación entre todos los poderes de la naturaleza. Es decir, los poderes básicos provienen de los cuatro elementos: agua, aire, tierra, y fuego. Si conjuramos por aire, nuestra capacidad de tierra quedará disminuida y así sucesivamente. Con el uso de nuevos talismanes y de objetos de poder, podremos aumentar mucho nuestro campo de acción pero siempre sabiendo nuestras limitaciones como mago, aunque irán aumentando considerablemente durante la aventura. Hay unos 60 tipos diferentes de hechizos aparte de las variaciones de los elementales.





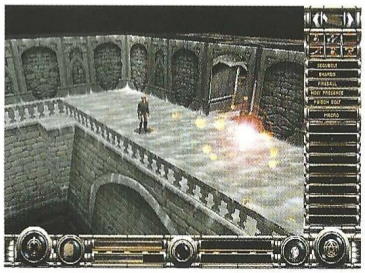


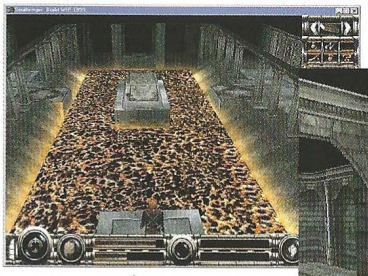


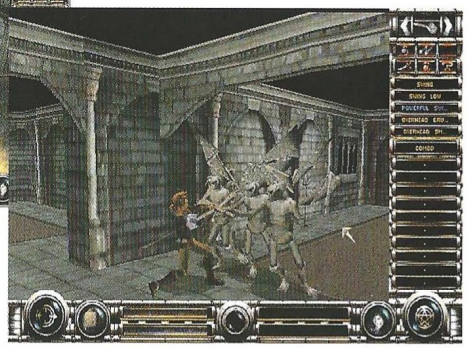

**Precio:** 7.490
**Requerimientos:** Pentium 233Mhz MMX, 32MB RAM, CD ROM 8X, Windows 95/98, 400MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Gremlin
**Distribuidor:** Infogrames

**Todo tipo de personajes clásicos –hasta 450– de un juego de rol se dan cita en Soulbringer**

Por otra parte, nuestro héroe deberá de tener una destreza excepcional para poder enfrentarse con armas. Las hay de todo tipo: espadas, hachas, etc. Nuestro protagonista tendrá que saber desenvolverse bien con todas. Una de las ventajas que poseemos es la de poder ejecutar macros de combate, es decir, un conjunto de atajos de teclas grabadas, que conseguirán que se ejecuten varios tipos de ataque con la espada.







## ...en la Red

**Para obtener más información puedes consultar www.infogrames.com Una página española dedicada al mundo del rol, donde podréis despejar todas vuestras dudas si sois nuevos en este mundillo: mundorol.dreamers.com Una de las mejores fuentes de información sobre el mundillo del rol, ya sea de tablero, o por ordenador: www.rpgplanet.com**

**En resumen**

Tenemos acción, aventura, emoción a raudales, un guión argumental que haría las delicias de cualquier aficionado al rol. Una inteligencia artificial depurada y correcta que nos pondrá en apuros en bastantes ocasiones. Y por si fuera poco, un entorno gráfico envidiable. Soulbringer es de esos programas que atraen sobremanera y que consiguen llegar hasta nosotros. Muy recomendable para cualquier aficionado tanto a la aventura como al Rol. La guinda final la pone el hecho de que el juego vaya a estar traducido al castellano.

**8,5**

**Soulbringer**

**Pros:** Increíbles gráficos y animaciones en un entorno tridimensional que funciona a la perfección, aún en equipos no muy potentes. Un gran guión de juego y un sistema de magia muy perfeccionado. Multitud de personajes y localizaciones. El programa va a estar traducido al castellano.
**Contras:** Es un juego largo y en ocasiones se hace demasiado complejo, teniendo que recurrir a bajar la dificultad. En el modo de combate, nos costará algo de tiempo poder manejar a nuestro héroe a fin de poder dirigir nuestros golpes con certeza y algo de eficacia.

## Un mal final

# Ultima IX: Ascension

*En España nos hemos saltado unas cuantas entregas de esta larga serie de juegos que con ésta hace ya nueve títulos. Sin embargo también nos hemos ahorrado unos cuantos problemas que tuvieron algunos de los anteriores juegos.*

Ascension es el último juego para un jugador de la serie Ultima, al menos según ha dicho Origin. Su guión no asume en ningún momento que se haya jugado alguno o todos los títulos anteriores, aunque es inevitable que haya referencias –todas puntualmente explicadas– a hechos que tuvieron lugar en algún momento del pasado.

El protagonista, como siempre, es Avatar, un hombre corriente que en repetidas ocasiones ha viajado al mundo de Britannia para desempeñar un papel de salvador que ya le ha ganado una considerable reputación como héroe de Lord British, gobernante de Britannia. Ahora, tras muchos años sin saber nada de este mundo de fantasía, recibe una imperativa llamada para vivir una nueva aventura, aunque antes de partir, ya recibe la advertencia de que jamás volverá a la Tierra ni tampoco podrá permanecer en Britannia.

Antes de cruzar el portal mágico que le llevará ante Lord British, Avatar mantiene una conversación con una pitonisa que le revela algunas cosas, y al mismo tiempo define su clase de personaje. El proceso es bastante curioso, ya que consiste en una serie de preguntas que plantean situaciones, y se exige del jugador una respuesta con una reacción a los hechos expuestos. En base a esto, se escoge automáticamente la clase que más coincida con la forma de ser del jugador, o al menos, con cómo se comportará en teoría en Britannia.

### Grandes exigencias

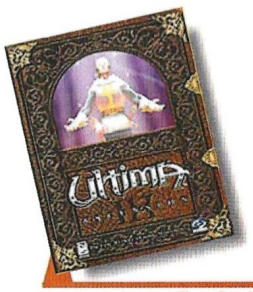
El entorno 3D presenta unos gráficos fantásticos si se ve apoyado por una aceleradora, pero por desgracia también tiene bastantes problemas según la tarjeta gráfica instalada en el PC, y no siempre se podrá disfrutar de las ventajas de una Voodoo 3 y algunos otros modelos de tarjeta. La versión software del engine deja bastante que desear, pero por lo menos sirve para saltar los puntos conflictivos de la aceleradora antes de volver a configurar el juego para que la utilice. Cuando todo funciona bien, el aspecto visual de Ultima IX es sencillamente magnífico.

Los detalles se dejan notar en cualquier lugar, desde un cuarto de baño a un bosque por el que revolotean mariposas, saltan conejos y pululan hambrientos lobos. En ningún momento se tiene la sensación de estar en un mundo vacío, sino todo lo contrario: Britannia está repleta de vida. Buena parte de ella es inteligente, y es absolutamente imprescindible pasar horas y horas conversando con unos y otros para descubrir qué está pasando y poder avanzar adecuadamente. Las conversaciones pueden ser bastante largas, y las respuestas que dé el jugador pueden cambiar drásticamente la evolución del juego en puntos muy cruciales y concretos.

### Problemas técnicos

A pesar de esto, la secuencia de desarrollo del juego es bastante lineal, y no hay que ser adivino para conocer el objetivo final, aunque por el camino se producen suficientes situaciones paralelas y alternativas como para olvidar que todo conduce al mismo sitio de una única forma. No se puede avanzar de una zona a otra hasta que no se han resuelto los problemas, situaciones o puzzles de la primera, lo que está bien porque impide que el jugador se pierda, aunque al mismo tiempo merma considerablemente la sensación de libertad de acción y movimiento.

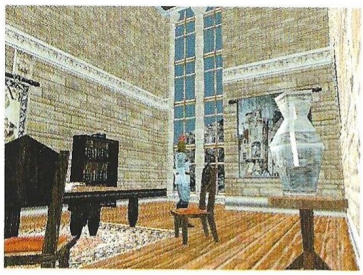
Hay que tener sumo cuidado con qué se hace en cada momento: la linealidad del juego es tal que es imprescindible reali-

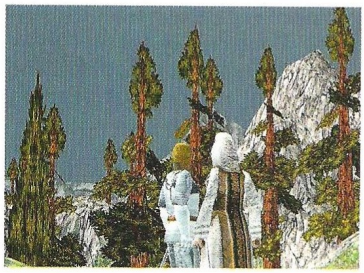



**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 266 MHz, 64 MB de RAM, 600 MB libres en disco duro, aceleradora 3D c/8 MB, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Origin
**Distribuidor:** Electronic Arts

*El entorno 3D presenta unos gráficos fantásticos si se ve apoyado por una aceleradora*

zar las misiones en el orden en que se reciben, ya que una rup-





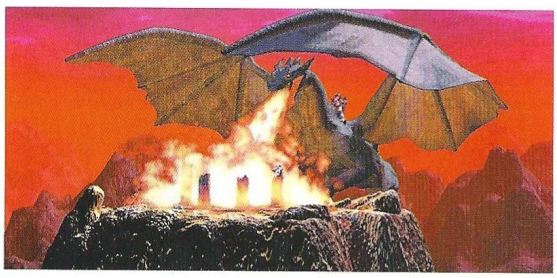
lo referente al combate, se puede evitar en la mayoría de los casos gracias a una inteligencia artificial un tanto pobre. La lucha en sí tampoco es precisamente nada del otro mundo. Quizá se haya querido simplificar el sistema de combate para no exigir demasiada destreza al jugador, pero el resultado es demasiado ramplón.

Resulta difícil poner en la misma balanza todos estos problemas y el hecho de que el guión es francamente atractivo y el juego en sí, en cuanto a diseño y jugabilidad se refiere, no está nada mal. Sin embargo, bastante a menudo se tiene la sensación de estar luchando contra un programa lleno de errores, y no con-

A esto hay que añadir que el juego está totalmente en inglés, con un acento además en los diálogos bastante cerrado e incomprensible, lo que dificulta aún más el asunto. Por otro lado, pasearse por un mundo vivo y en constante actividad es un placer del que rara vez se puede disfrutar. En definitiva, Ultima IX aprueba por los pelos, porque a pesar de lo atractivo que es para cualquier ro-

## ...en la Red

**Además de consultar la página oficial del juego, www.ultima-ascension.com también puedes ver la página de Origin con datos sobre toda la saga Ultima, www.origin.es.com/ultima/home.html o la enciclopedia Ultima, www1.bos.nl/homes/fridael/ultima/index.html**



tura de la secuencia predeterminada en algunos puntos, puede impedir terminar el juego. En tra el reto que los enemigos debieran proporcionarle al desarrollo del programa.

lero, tiene bastantes problemas técnicos que provocan continuos dolores de cabeza.

**6,1**

**Ultima IX: Ascension**

**Pros:** Los gráficos, cuando se ven en todo su esplendor, son alucinantes. El entorno 3D presenta un mundo que ya quisieran haber tenido muchos otros juegos.

**Contras:** Exige una máquina muy potente con una aceleradora 3D de última generación para disfrutar de una velocidad adecuada y unos gráficos en condiciones. Está totalmente en inglés, y tiene unos cuantos errores de programación que pueden impedir incluso terminar el juego.

## El camino del guerrero

# Shogun: Total War

*A lo largo de innumerables años, el Japón feudal estuvo sumido en incontables guerras e intrigas que debilitaron su expansión y el crecimiento del país. De todos los grandes señores o Daimyos, Takeda Shingen y Uesugi Kenshin fueron los rivales más respetados, encontrándose en la llanura de Kawanakajima.*

Minamoto, Tokugawa Ieyasu, Hideyoshi, Todos ellos eran grandes guerreros regidos por uno de los códigos de honor más estrictos del mundo: el Bushido. Este código de honor exigía normas muy severas de conducta y una filosofía basada en una vida marcial, que en buena parte explica los grandes hábitos militares de esta raza.

Este programa enfoca precisamente las guerras en el Japón feudal, y se presentan jerárquicamente en una serie de escenarios históricos de mayor o menor importancia, hasta que llegamos a las grandes batallas, como Kawanakajima, que junto con Sekigahara fueron los conflictos de mayor envergadura de la historia nipona, hasta el siglo XX.

### Los ejércitos contendientes

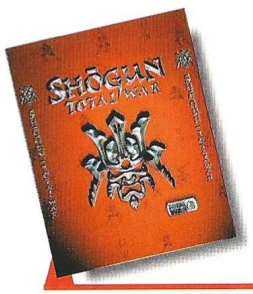
Para el buen aficionado al "Wargame" puro y duro, ésta época resulta tremendamente fascinante y compleja. Por una parte tenemos las típicas formaciones que representa el programa haciendo honor a la historia real, formaciones clásicas de ejércitos de siempre, como líneas, columnas, cuadros defensivos, etc. Todo ello englobado en un contexto claramente medieval, con ejércitos de esta época especializados en combate cuerpo a cuerpo y dirigidos por unidades de élite como los samurai. Pero por otra parte, nos encontramos estructuras de movimiento mucho más flexible y la inclusión de armas de fuego, con lo que el combate se complica, pues cualquiera que apriete el gatillo, incluso un desentrenado campesino, puede acabar con un Samurai, algo que hasta entonces era impensable. Todo esto es reflejado en Shogun a la perfección, consiguiendo que las batallas sean mucho más dinámicas y los factores de moral se palpen realmente en el escenario. Las unidades disponibles en Shogun son perfectamente fieles a la historia y actúan como si de verdad estuvieran ocurriendo las acciones que presenciamos.

### Mecánica de juego

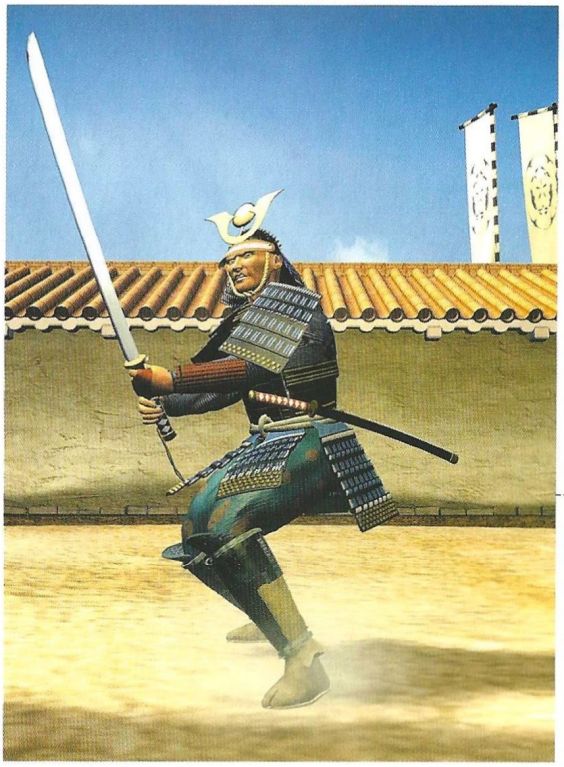
Nos colocaremos en un terreno virtual, en un entorno tridimensional real, en el que con la ayuda de nuestro ratón seremos capaces de observar sin ningún esfuerzo todo el campo de batalla, el cual de una forma preciosista y con todo lujo de detalles da la sensación de estar en un entorno real. Tendremos entonces la posibilidad de colocar a nuestro ejército, ya sea por las formaciones clásicas militares niponas de la época, o como nosotros elijamos. Acto seguido, la batalla comienza y entonces dirigiremos a nuestras tropas gracias a un interfaz muy manejable que a través de iconos nos enseñará las opciones que podemos realizar con cada una de las unidades. Así de sencillo. Inmersos en el combate, la mayoría de las veces seleccionaremos grandes grupos o incluso todo el ejército a la vez, a fin de asignar órdenes operativas. A todo esto ayuda un excelente tutorial, que consigue de una forma interactiva que aprendamos el manejo del juego lo antes posible.

### El choque de los ejércitos

A primera vista, y gracias al interfaz animado en 3D, el movimiento de los ejércitos es impactante y real. Podemos observar en la distancia, cuadrados o líneas que se van desplazando, pero en ningún momento, da la sensación de estar inanimado. El movimiento corresponde a la imagen real de una gran masa de gente que se desplaza. Al acercarnos más, seremos capaces de definir perfecta-




**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium II 233 (sin tarjeta 3D) o Pentium 200MMX (con tarjeta), Windows 95/98, ratón, 32MB de RAM, tarjeta de video 4MB, tarjeta de sonido,
**Nº de jugadores:** De 1 a 6
**Editor:** Dreamtime
**Distribuidor:** Electronic Arts



**A primera vista, y gracias al interfaz animado en 3D, el movimiento de los ejercitos es impactante y real**

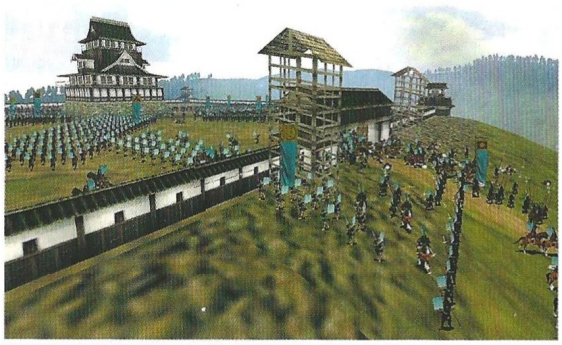
mente las diferencias entre los diferentes tipos de ejército en toda su definición. Las órdenes se cumplen y los ejércitos maniobran impecablemente, dejando heridos y muertos por el camino, en un entorno donde los arcabuceros disparan, los arqueros sueltan incesablemente una lluvia de flechas sobre el enemigo y la caballería pesada espera impaciente el toque de carga.

### Manejo y órdenes operativas

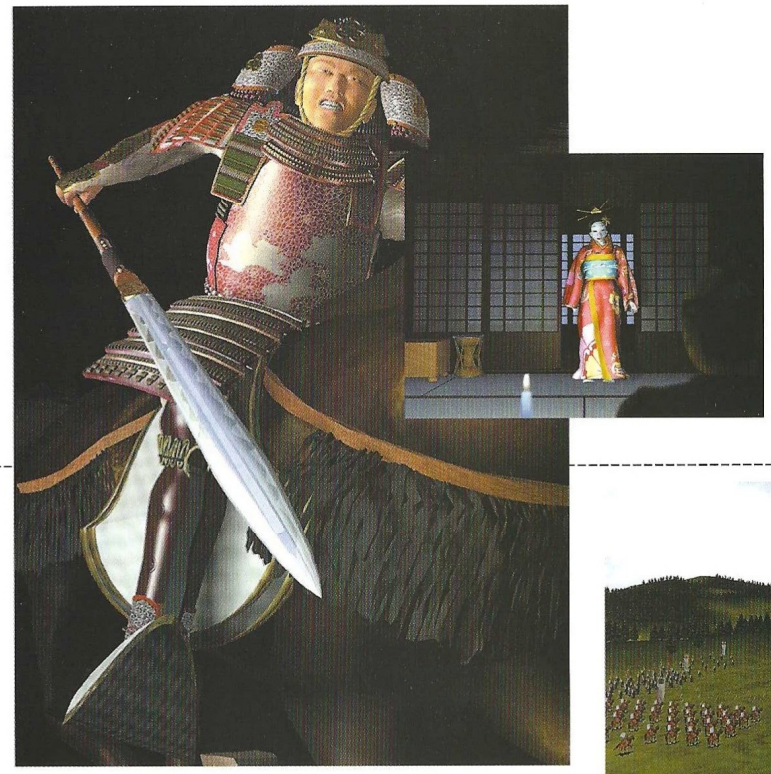
Gracias a un sencillo menú seleccionaremos las formaciones tan pintorescas que los ejércitos nipones solían emplear. Estas formaciones a las que nos referimos, son características del ejército, y disponen una colocación general de todas las unidades en el campo de batalla. Por otra parte, y con el botón derecho del ratón, distribuiremos cada regimiento individualmente en la formación que sea necesaria, así de sencillo. Los ataques y las órdenes son cómodamente dadas por un interfaz de arrastrar y soltar. Cuando podamos disparar sobre el enemigo, el icono de arcabuz de rojo se tornará en verde; cuando los arqueros estén a distancia, un icono de flecha nos avisará. El resto es automático, rápido, sencillo, sin complicaciones, y muy potente.

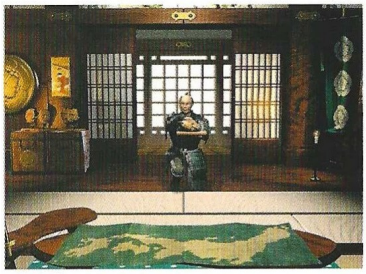
### El fin de una época

La introducción de las armas de fuego supuso el fin de los samurais. Un guerrero que dedicaba su vida al bushido, no podía evitar que un campesino, que no sabía manejar una Katana o cualquier arma que requería una destreza inigualable, acabara con él apretando el gatillo de un arcabuz. Shogun recrea la última época de estas viejas glorias. Los arcabuces son armas poderosísimas (ya lo comprobaréis vosotros mismos) pero todavía

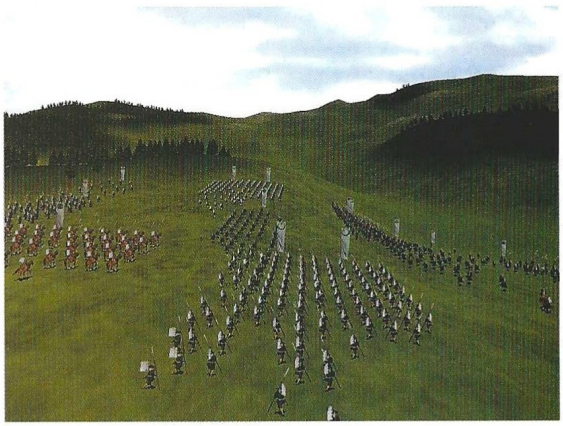


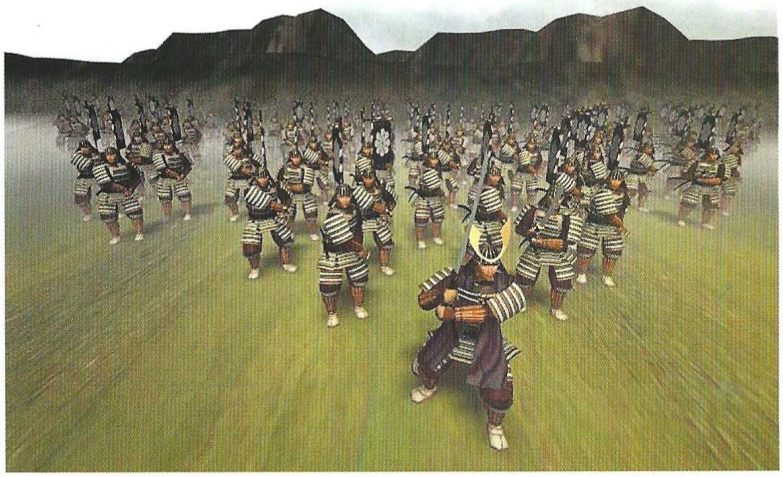
## Shogun: Total War

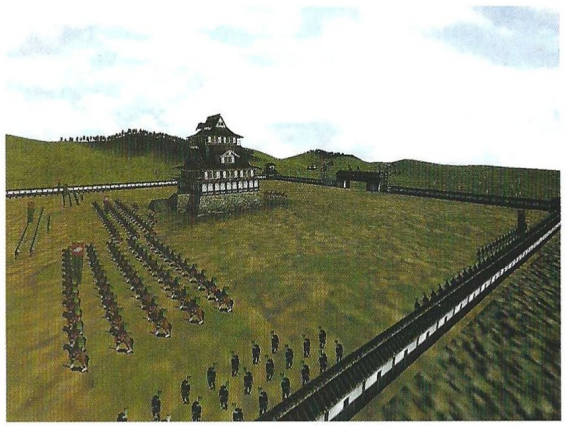




*Será necesario hacer pactos y alianzas con otros señores a fin de ir reforzados a la batalla*



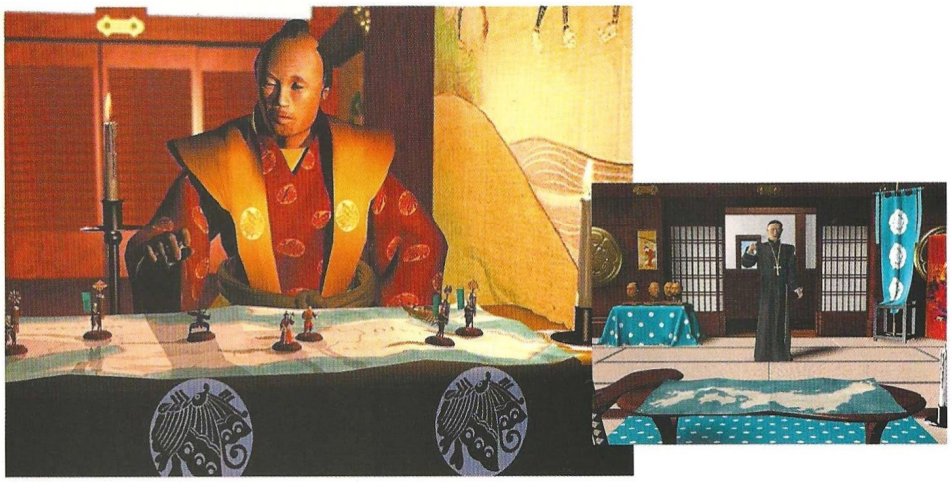


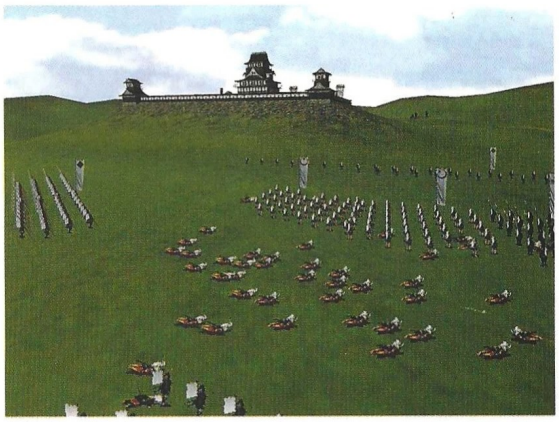


no están introducidas en número suficiente como para lograr inclinar la balanza definitivamente. En cuanto al resto, Shogun es un juego que entretiene, con una atmósfera que recrea a la perfección el estilo japonés, y que consigue, sin lugar a dudas emocionar en las multitudinarias batallas, en las que funcionan los principios tácticos reales y podemos experimentar con todo tipo de estrategias. Atacar con arqueros desde un bosque, esconder la caballería tras una colina, eliminar a los arcabuceros o arqueros gracias a una rápida carga de caballería, etc. Todo ello además con notables tintes de sencillez. En resumen, Shogun Total War, es todo un acierto para los amantes del buen Wargame, y nos introduce en un período relativamente poco explorado y que se sale de la norma. Todo un lujo, pero ¿seremos capaces de entender al 100% el espíritu del Bushido?

### ...en la Red

**Para conseguir más información sobre este apasionante programa puedes consultar la página Web del juego (entre otros idiomas está en castellano):**
**www.totalwar.com**
**Para encontrar más contenidos acerca del buen Wargame en la red puedes echarle un vistazo a:**
**grognard.com**
**Si estáis interesados en la fascinante cultura y costumbres niponas:**
**www.japan-guide.com**

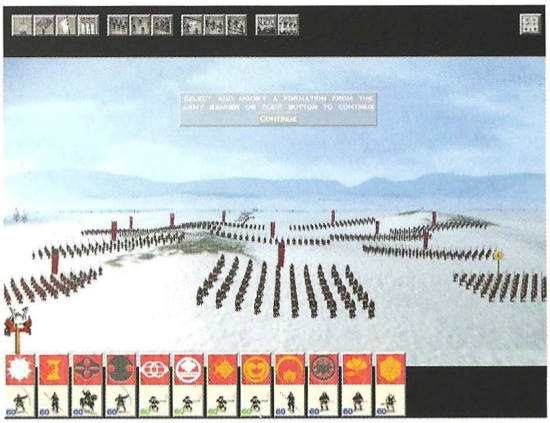




Sólo si seguimos la vía de la espada o el camino del guerrero.

### Campañas y escenarios

Una de las cosas más destacables de Shogun, es que sus escenarios y la campaña son cosas totalmente diferentes. En este programa la campaña no está basada en la consecución de todos los escenarios en orden creciente de dificultad, como viene a ser en la gran mayoría. Aquí, en la campaña, elegiremos uno de los diferentes Daimyos o señores feudales, teniendo cada uno de ellos una filosofía distinta de la guerra. Las diferencias entre los ejércitos y sus capacidades vienen muy dadas por el uso y la filosofía militar de cada uno, y deberéis de elegir, adaptándolo a vuestro gusto y forma de hacer. Tras elegir Señor, seleccionaremos el territorio que vamos a ocupar y colocaremos a nuestros ejércitos allí, en una especie de Risk animado. Iremos moviéndonos por el mapa estratégico y posicionando nuestras fuerzas para ganar territorios. Mientras tanto, será necesario hacer pactos y alianzas con otros señores a fin de ir reforzados a la batalla. En el momento en que invadamos un territorio vecino sin permiso, es la señal de declaración de guerra y nos tendremos que atener a las consecuencias, que al principio de la partida, son más malas que buenas. Cuando conquistemos todos los territorios, habremos ganado la partida.



**8,8**

**Shogun: Total War**

**Pros:** Espectaculares gráficos de los paisajes y de los ejércitos. Comportamiento real de las unidades bajo mando. El interfaz de combate y de órdenes operativas es muy sencillo de manejar, no teniendo que perder tiempo en complejos menús. Fidelidad histórica y una perfecta representación de las habilidades unidades militares. Editor de escenarios y traducción íntegra en castellano.

**Contras:** Hubiera sido óptima la inclusión de unas cuantas batallas más, entre ellas, la de Sekigahara, pues fue una de las más grandes y decisivas de la historia nipona. En cualquier caso, y gracias a la inclusión del editor de escenarios podremos diseñar las que queramos.

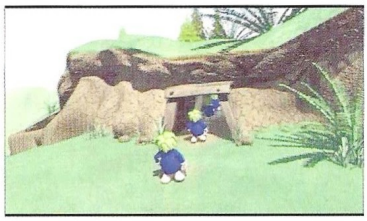
## El tamaño no importa

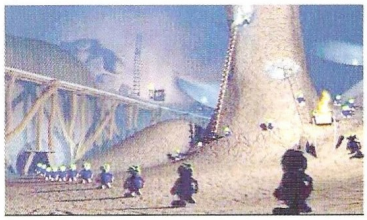
# Lemmings Revolution

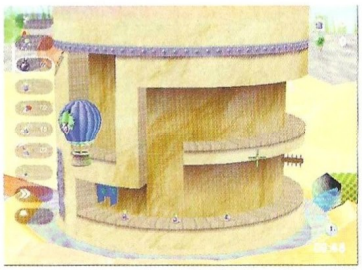
*Recuerdo un juego llamado Lemmings en el que... ¿¡Has pedido Lemmings!? Aquí tienes un buen puñado de ellos.*

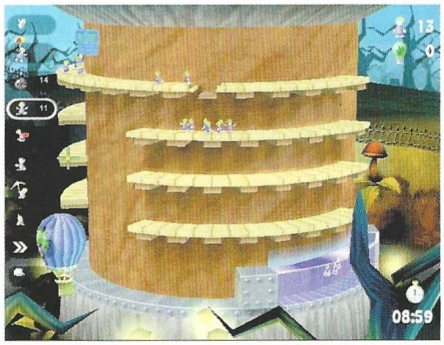
**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 24X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 4MB, 5 Megas libres en disco duro, ratón, Windows 95/98
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Psygnosis/Take2
**Distribuidor:** Proein

Si eres de los que lleva bastante tiempo en esto de los videojuegos, recordarás uno en el que una impresionante cantidad de "bichejos" vestidos de azul y de pelo verde requerían nuestra ayuda para llegar hasta su casa. El sistema de juego, además de ser muy sencillo, resultó novedoso, ya que hasta la fecha no había muchos juegos de este tipo. Nos referimos a los Lemmings, esos seres que nunca van hacia ningún sitio concreto y que le da exactamente igual lo que haya delante de ellos, por lo que no nos queda más remedio que echarles una mano, aunque en ocasiones podamos castigarlos de muchas formas, como puede ser despeñarlos desde un lugar situado a gran altura o simplemente hacer que exploten en mil pedazos. Pero esto no siempre será así, debido más que nada a que en ocasiones será necesario sacrificar a uno o varios de estos seres para poder salvar al resto.









Aunque pudiera parecerlo, este juego no es nada violento, y lo único que haremos cuando juguemos con él será reírnos sin parar y pasarlo en grande, ya que esta secuela, al igual que el original, es absolutamente divertida, todo lo contrario de lo que fue Lemmings 3D, un soporífero título en el que la jugabilidad brillaba por su ausencia.

### Todos al rescate

El objetivo principal, o mejor dicho, único objetivo del juego, es llevar sanos y salvos a su hogar al mayor número de Lemmings posible. En la mayoría de los niveles se nos dará un número en concreto, por ejemplo, tendremos veinte y tendremos que salvar sólo diez, aunque si rescatamos más tampoco pasará nada. El verdadero problema y los auténticos quebraderos de cabeza llegarán cuando tengamos treinta y haya que salvar a todos, pero será cuestión de práctica y de estudiar con detenimiento el nivel en cuestión.

El apartado gráfico de Lemmings Revolution ha evolucionado bastante desde la primera entrega, y si en aquella veíamos unos cuantos sprites y fondos sin color, ahora contemplaremos como todo está realizado mediante polígonos y texturas. El escenario está compuesto por una torre que debemos girar y en cuyos laterales transcurre la acción, de este modo, tendremos que estar atentos a lo que sucede tanto en el lado que vemos como en la zona posterior.

Con solo utilizar el ratón, podremos efectuar todas las opciones posibles, ya que todo se basa en elegir una acción específica y seleccionar el Lemming deseado para que la realice sin más. Al tratarse de escenarios pseudo-tridimensionales, el segundo botón del ratón nos servirá para rotarlos y tener el mejor ángulo de visión posible, siendo todo muy sencillo de realizar.

Si te gusto el original de esta saga, Lemmings Revolution no te defraudará en absoluto.

### ...en la Red

**Si eres uno de los miles de seguidores de estos extraños y entrañables seres, podrás conseguir más información en la siguiente dirección: www.take2games.com**

**5,9**

**Lemmings Revolution**

**Pros:** La adictividad que proporciona y la cantidad de niveles que posee, hacen de Lemmings Revolution uno de los mejores juegos dentro de su categoría.
**Contras:** Tienes que ser un auténtico seguidor de los Lemmings para sacarle el máximo partido.

# CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

# PC Fútbol 2000 Selección Española

dinamic MULTIMEDIA

**Sabemos que eres un apasionado del fútbol. Intentas conseguir todos los juegos que salen al mercado y, para colmo, este verano verás la Eurocopa al completo.**

**Para hacerte todo un poco más llevadero, Computer Gaming World y Dinamic, te dan la posibilidad de conseguir uno de los diez balones oficiales Adidas que sorteamos.**

**Para dar patadas al balón como un loco, sólo tienes que responder a la sencilla pregunta que te formulamos.**

**ENUMERA LOS TRES EQUIPOS A LOS QUE SE ENFRENTARÁ LA SELECCIÓN ESPAÑOLA EN LA PRIMERA RONDA DE LA EUROCOPA 2000.**

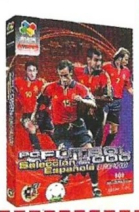
## Cupón de participación

**Enviar a:** Computer Gaming World
*Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

**Respuestas:**

1. .....
2. .....
3. .....



## Bases

**1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:**

**COMPUTER GAMING WORLD**
**AMÉRICA IBÉRICA, S.A.**
**C/ Miguel Yuste 26.**
**28037 Madrid**
***(En el sobre se deberá indicar: "Concurso PC Selección")***

**2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas se procederá a escoger 10, que conseguirán una de los 10 balones. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.**

**3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Julio de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Julio de 2000.**

**4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Julio de 2000, publicándose el resultado en el número 57, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.**

**5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.**

## El control de Primus

# Dogs of War

*El imperio necesita controlar Primus y sus recursos minerales. No será tarea fácil. Por un lado, los rebeldes, cuyo ejército bien aprovisionado consigue poner en jaque a todas las fuerzas Imperiales. Por otro lado, los Mantai, una raza primitiva que no está dispuesta a permitir intrusos en su planeta.*

Un nuevo concepto de Wargame es el que nos ofrece Dogs of War. La posibilidad de controlar toda las fuerzas en el campo de batalla y en tiempo real, no es nueva, pero poder hacerlo, al mismo tiempo que podemos manejar el entorno tridimensional y el nivel de zoom, es una particularidad bastante poco vista en la mayoría de los programas de estrategia. En Dogs of War, tenemos un control absoluto del campo de batalla y de las fuerzas que en él se hallan. Podemos darles órdenes operativas y dedicarnos a observar la acción en cualquier otro punto del terreno, mientras aquellas fuerzas cumplirán hasta el final las órdenes que en su momento les dimos.

### Mecanismo de juego

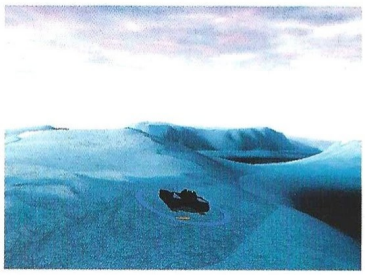
Una vez que hayamos elegido el bando en el que queremos jugar, nos explicarán con todo lujo los detalles de la misión. Podremos comprar nuevas fuerzas que se añadirán al grupo principal del que dispondremos. Una vez en el campo de batalla, tendremos el control de todas nuestras fuerzas en un entorno real en el que no existen turnos, y en el que deberemos asignar en tiempo real órdenes operativas a todas las unidades bajo mando. El interfaz de juego (arrastrar y soltar) es bastante sencillo y no deberíamos de tener demasiados problemas para poder manejar las unidades. Disponemos de toda la ayuda en pantalla y de un excelente tutorial. Podemos elegir una por una las unidades disponibles, o con la ayuda del ratón, seleccionar un grupo que seguirán todos las mismas órdenes. En cada uno de los escenarios existen unos objetivos necesarios a cumplir; la consecución de estos objetivos o la destrucción de nuestras fuerzas harán que el escenario se dé por finalizado.

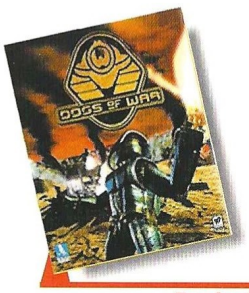
### Los bandos contendientes

Nuestros servicios estarán disponibles tanto para el ejército Imperial como para los Warmonkeys, un grupo rebelde bien armado y organizado que son los colonos originales del planeta Primus. No hay que olvidar a los Mantai, enormes alienígenas que parecen sacados de un periodo prehistórico, y que son los verdaderos habitantes de este lejano planeta y enemigos mortales de ambos bandos. La lucha total dentro de una cruzada de destrucción y muerte por el control del planeta, pasará por enfrentarnos a estas terribles criaturas que pondrán en apuros incluso a las maquinarias más pesadas.

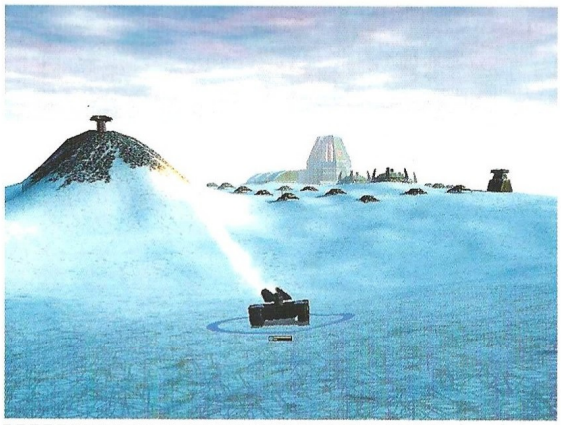
### Campañas y escenarios

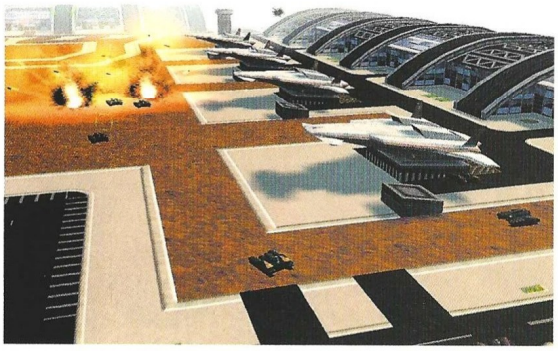
Básicamente el juego se divide en dos campañas: el imperio y los rebeldes. Las dos tienen objetivos distintos dentro de cada misión y la forma de enfrentarlos es bastante diferente en uno y otro. Las campañas tienen como norma común la consecución de distintos escenarios de forma progresiva, hasta que uno de los dos llega a dominar el planeta. Hay que decir que se echa de menos un editor de escenarios capaz de au-



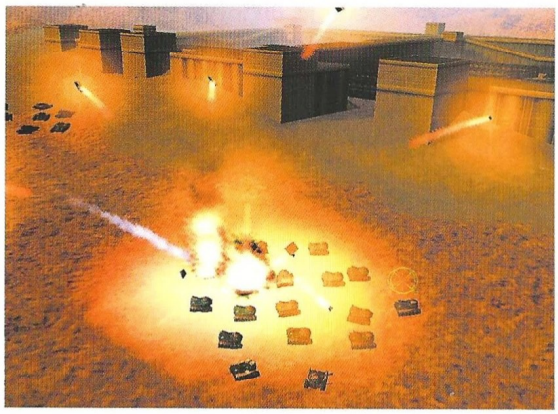



**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium II 266, 64MB RAM, Aceleradora 3D, ratón, Windows 95/98
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Take 2
**Distribuidor:** Proein

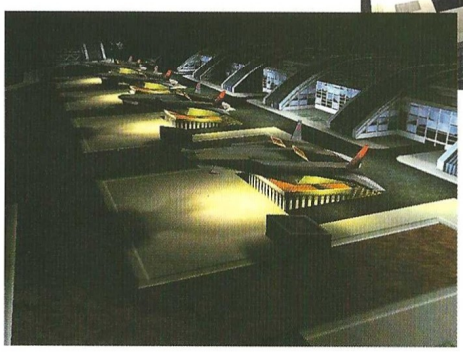




mentar el tiempo de vida útil del programa y permitirnos recrear cualquier situación que podamos inventarnos. Otro de los puntos positivos de este programa es la posibilidad de poder jugar en Internet, algo prácticamente obligado en todos los programas de estrategia en tiempo real. Las misiones, aunque diferentes, siguen la misma tónica en el juego por red, añadiendo el atractivo de competir contra jugador humano.

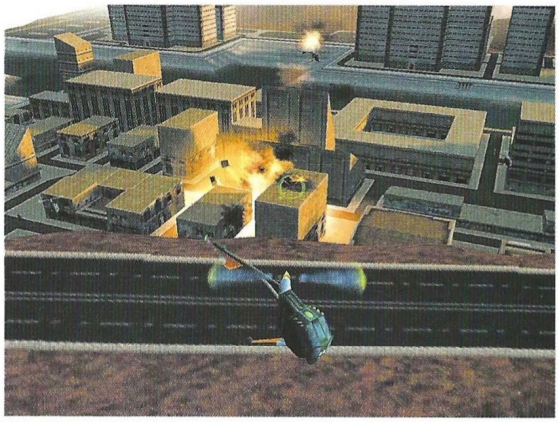


Para finalizar podemos decir, que Dogs of War es un programa entretenido y complejo, lleno de acción e intensidad, que por su nivel de dificultad pondrá en apuros incluso al jugador más experimentado, y que sus excelentes gráficos, llenos de color y detalle, contribuirán a hacernos disfrutar de nuestra peligrosa y excitante aventura en el lejano planeta Primus.



## ...en la Red

**No existe demasiada información de interés en Internet sobre Dogs of War, pero merece la pena echarle un vistazo a la página de los diseñadores del juego, www.sdreams.co.uk o a la páfina oficial de los distribuidores del juego a nivel internacional, Take 2, donde también hay cantidad de información sobre algunos otros juegos, www.take2games.com**



## 7,9

### Dogs of War

**Pros:** Unos gráficos excelentes, una banda sonora actual y adecuada. El combate es rápido y brutal, con unos efectos increíblemente reales. El entorno tridimensional real se puede manejar con facilidad gracias al ratón y podremos observar la acción desde cualquier ángulo de cámara. Las misiones están muy cuidadas y el hilo argumental de la historia consigue enganchar al jugador. Un nuevo concepto de Wargame.

**Contras:** El programa demanda unos requerimientos de sistema muy elevados. Necesitaremos también una tarjeta gráfica bastante rápida. Por otra parte, aun en los niveles sencillos, las misiones suelen ser bastante difíciles, consiguiendo en ocasiones, frustrar al jugador. Se echa de menos un editor de escenarios y por supuesto, la traducción al castellano.

## Los entresijos del fútbol

# UEFA Manager 2000

*Otro más. Ya son varios los juegos de fútbol que han salido a la venta en lo que llevamos de año. Pero este manager no pasa el corte que diferencia a los juegos correctos de los buenos o de los míticos.*

Para conseguir un juego entretenido, no ya bueno, hay que trabajar mucho, sobre todo en el saturado género de los juegos sobre fútbol. Los chicos de Bubball Systems seguro que tienen esto claro, pero con UEFA Manager 2000 se han quedado a medio camino. No es que este juego sea malo, es incluso bueno en algunos momentos, pero te deja con un sabor agridulce porque parece que han querido hacer un juego muy extenso y, ya se sabe, quien mucho abarca poco aprieta.

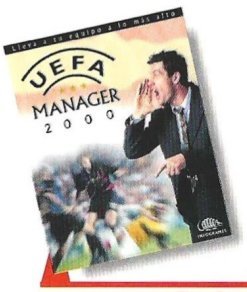
UEFA Manager 2000 es un juego de fútbol más de los muchos que se agolpan en las estanterías de cualquier tienda de videojuegos. Sobre el deporte rey hay dos tipos de juegos, los simuladores puros y los manager, donde encarnamos al máximo responsable de un equipo determinado y tratamos de llevarlo a lo más alto de la gloria futbolística. UEFA Manager 2000 se enmarca dentro del segundo tipo, es estrictamente un manager en el que debemos preocuparnos de cientos de problemas que acechan a nuestro equipo, y poco a poco intentar ascender en el escalafón y algún día lograr la ansiada Champions League.

El problema es que UEFA Manager 2000 no es PC Fútbol. Incluso los detractores más acérrimos del programa de Dinamic podrán ver esta sutil diferencia, y darse cuenta de que, PC Fútbol al lado de cualquier otro programa de este tipo, sigue siendo muy superior. Lo que le falta a este juego es precisamente concretar, no intentar ser tan minuciosos que al final sea imposible manejar un equipo son volverte loco, y si somos sinceros, nadie está dispuesto a pasarse media vida delante de un mismo juego para intentar ser alguien en el mundo de los entrenadores virtuales de fútbol.

Todo desde el principio es confuso. El juego podría haber sido más intuitivo, y por mucho interfaz que se nos presente inicialmente como la panacea de las facilidades, la realidad es muy distinta. Todo es complicado, y llega un momento en que realizar cualquier trabajo es pesado y lento, ya que otras muchas cosas nos quedarán por hacer y al final, jugar un partido se hace eterno y terminas cansándote antes de siquiera acabar una temporada.

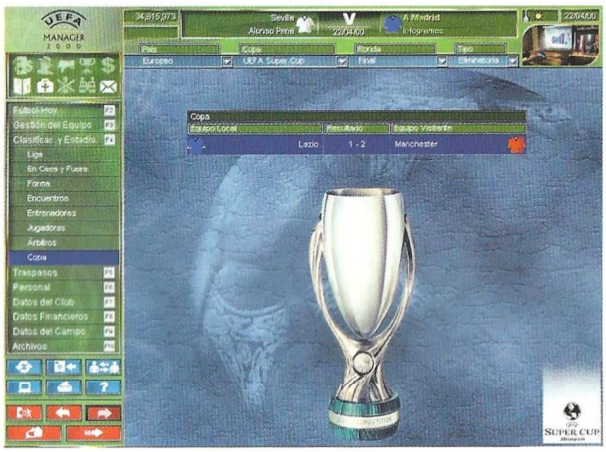
Otro de los problemas de este juego es que, al estar realizado en la Gran Bretaña, ponen lógicamente mucho más énfasis en los equipos ingleses que en los del resto de Europa. Así, nos encontramos desde el principio que sólo tenemos la posibilidad de ser manager de un equipo modesto de la tercera división inglesa (desconocidos absolutamente todos). Nada de equipos españoles o italianos, la única opción es ponernos a entrenar a un equipo sin nombre que no nos interesa nada. La verdad es que este pequeño o gran detalle le resta mucho interés al resultado final, ya que lógicamente, la gran mayoría de nosotros actuamos muchas veces por proximidad, y un equipito inglés perdido de la mano de Dios nos interesa muy poco.

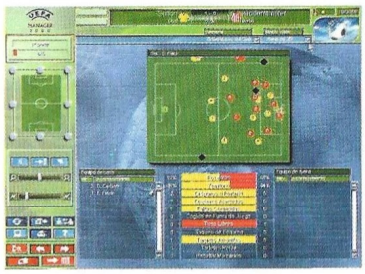
Esto no hubiera sido difícil de cambiar, ya que además de la liga inglesa, también están disponibles ocho ligas más: la belga, francesa, alemana, holandesa, italiana, portuguesa, escocesa y española. Pero por lo que sea, casi siempre lo inglés resalta en el juego. Con todo esto no queremos decir que este es un mal juego, de hecho, incluso con los grande defectos que tiene puede resultar medianamente entretenido para un aficionado "hardcore" al fútbol. A la hora de ver los partidos, los jugadores se mueven de una manera bastante




**Precio:** 6.900
**Requerimientos:** Pentium 166, 32MB de RAM, tarjeta gráfica de 4 MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98, CD ROM 4x
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Bubball Systems
**Distribuidor:** Infogrames

**Los partidos en UEFA Manager 2000 son más bonitos que en otros managers, los goles parecen goles, y los jugadores se mueven como si fueran de verdad**





## ...en la Red

**En la página web de la UEFA, http://www.uefa.com/, podrás encontrar toda la información necesaria para saber que pasa en el mundo del fútbol europeo.**

realista, y no hay dudas de que los partidos disputados en UEFA Manager 2000 son más bonitos que en otros managers, que los goles parecen goles y que todos los jugadores se mueven prácticamente como si fueran de verdad.

En definitiva, este es un juego que podría haber sido mucho mejor si se hubieran marcado otros objetivos. Hoy por hoy, PC fútbol es netamente superior a cualquier competidor de los que hay en el mercado, y aunque juegos como este UEFA Manager 2000 pueden ser divertidos a ratos, no dejan de ser sucedáneos más o menos afortunados del clásico de Dinamic. Cualquier aficionado a este tipo de juegos verá en este un buen y loable intento que se queda, lamentablemente, a medio camino.

**5,8**

**UEFA Manager 2000**

**Pros:** El sistema de ayuda es muy bueno, siempre sabes más o menos que tienes o debes hacer. Puedes delegar las tareas más arduas en encargados a nuestras órdenes. El simulador no está nada mal.

**Contras:** Tienes que hacer demasiadas cosas, por lo que la hora de ver jugar a nuestros jugadores se hace de rogar demasiado. Juego demasiado inglés, puedes perder el interés por simple proximidad.

## El trío calavera

# MDK2

*En la Tierra que nos presenta MDK2, invadida -de nuevo-, por una raza alienígena hostil; la misión del jugador será muy parecida a la que desempeñó en la primera parte de la saga: detener la destrucción.*

No es infrecuente que las segundas partes de juegos de éxito aparezcan en el mercado con ánimos innovadores... y el asunto decaiga hasta profundidades abisales. Nosotros no vamos a negar que esta segunda parte de MDK se parezca a la primera, pero tampoco dejaremos de decir que supera a la primera, si bien lo hace más en sus auras que en lo que a filosofía de juego strictu sensu se refiere.

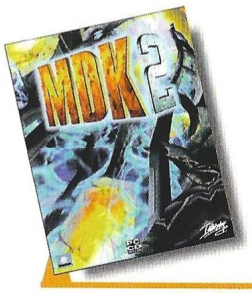
Para quienes no conozcan la primera encarnación de este juego, todo será novedad y sorpresas, como es lógico, pero para quienes hayan jugado con MDK, las diferencias entre esta primera parte y su reencarnación, no serán tan acusadas como, en principio, parecía.

Si bien es cierto que el juego ha sido muy mejorado en su calidad gráfica, no podemos dejar de observar que su esencia es prácticamente la misma. Sí, en verdad que los retos son distintos, que los entornos a través de los cuales tendremos que movernos están mejor pensados que los ya conocidos, pero nada te resultará del todo extraño en este juego. Por todo ello, ¿sería lícito condenar la segunda parte de MDK? ¡No! De ninguna de las maneras. Esta vez, los creadores de MDK2 han trabajado más duro "por dentro" del juego, creando un engine capaz de mover polígonos con una facilidad asombrosa. De ahí el fantástico resultado visual dentro del mundo en 3D a lo largo del cual evoluciona la partida en el título que analizamos.

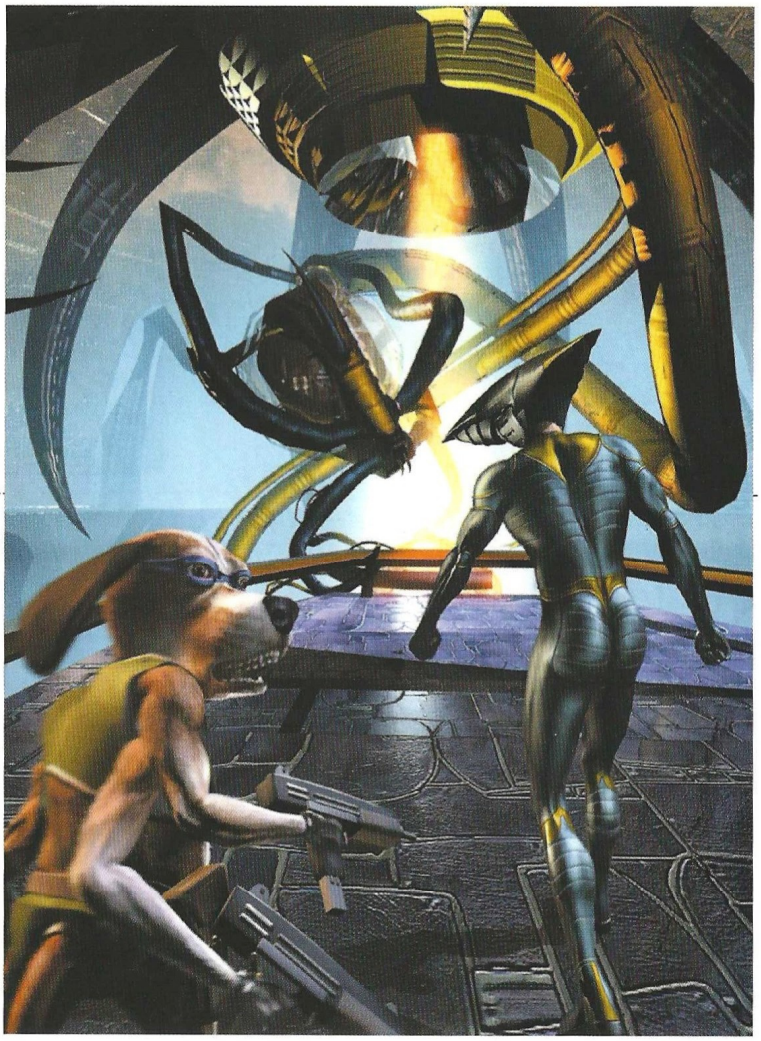
### Tres en uno

Al igual que su predecesor, MDK2 es un juego en el que no tendremos que hacer otra cosa que eliminar a todo bicho viviente que se nos cruce en el camino. La acción discurre casi siempre en tercera persona, avanzando sin parar por los lugares en donde nos encontramos. De forma frenética y sin concesiones, nos encontraremos disparando y corriendo porque la vida nos va en ello. El protagonista, inmerso en un entorno tridimensional, podrá explorar a su antojo los espacios a través de los que se mueva, evolucionando con total libertad de movimientos e interactuando, de vez en cuando, con algunos elementos de la realidad que explora. Entre otras cosas, tendrás que activar dispositivos, recoger iconos, volar ayudado por las corrientes de aire y hasta usar los transportes que operan dentro de la máquina alienígena; además de acribillar a balazos, con granadas o de cualquier otra manera lícita a tus enemigos.

Aunque a primera vista MDK2 sería une excelente candidato para mostrarnos la espectacularidad que puede desarrollar un juego en su modo multijugador, la realidad es que este título no ofrece esa posibilidad. Ten-



**Precio:** 7.990
**Requerimientos :** Pentium 200 MHz, 32 Mb de RAM, 300 Mb de Disco Duro para instalación completa, Windows 95/98, Tarjeta gráfica aceleradora, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Shiny/Interplay
**Distribuidor:** Virgin



*Está vez acompañarán a Kurt un perro de seis patas llamado Max y un científico loco al que reconoceremos bajo el nombre de Doctor Hawkins*

drás que jugar a tu aire, pero no podrás compartir la lucha ni los disparos con nadie. Tú sólo tendrás que llegar al final, y no podrás hacerlo en compañía de nadie. No obstante lo anterior, podremos disfrutar de la personalidad característica de tres personajes distintos en lugar de hacerlo sólo con el único protagonista que aparecía en la primera parte. Esta vez acompañarán a Kurt un perro robot de seis patas llamado Max y un científico loco al que reconoceremos bajo el nombre de Doctor Hawkins.

Pero a pesar de estar poseídos por esa particular trinidad activa, siempre nos veremos en la piel de un solo personaje en acción: mientras los otros dos se encuentran anulados, atendiendo sus quehaceres, nosotros jugaremos en el papel de cualquiera de ellos, pero de uno y nada más. Casi todos los niveles acabarán con un personaje siendo rescatado por cualquiera de los otros dos. La particularidad que ofrece este modus operandi en el juego, tiene su razón de ser en los distintos enfoques de la realidad que tendremos oportunidad de observar a través de nuestros alter ego. Mientras que Kurt nos ofrece una personalidad discreta, de francotirador cauteloso y letal, Max es un derroche de acción y se comporta como lo haría cualquier estrella de Hollywood en una película de acción. El Doctor Hawkins, sin embargo, como loco inventor, tendrá mucho trabajo con los puzzles que habremos de resolver en algunos momentos de juego. Estas circunstancias, añaden al juego una variedad y sensacionalismo increíbles que acrecientan el peso de la historia, no limitando la trama a disparar por disparar, sin más.

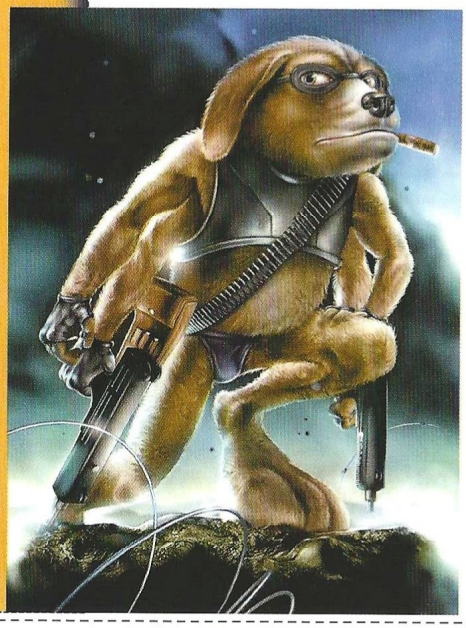
### Niveles

El propio discurrir de los acontecimientos durante el juego, será quien decida qué personaje tendrás que usar en un nivel concre-

## LOS PROTAGONISTAS

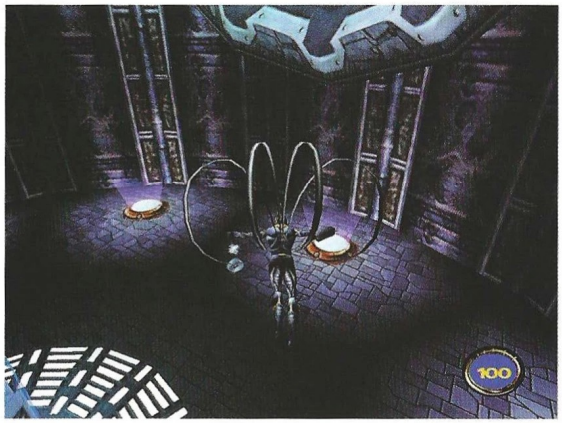
**A diferencia de la singularidad presencial ofrecida en MDK, esta secuela presenta a otros dos personajes más en escena. Uno es particularmente especial, más raro que los demás por tratarse de un perro robot con seis patas, puro en boca, gafas y cartuchera, tremendamente activo. Se llama Max y tiene la posibilidad de enarbolar cuatro armas al mismo tiempo a la vez que avanza imparable. Toda una máquina de matar. El otro, mentor de nuestros dos amigos, decidirá volver a la Tierra desde el exilio en el espacio, porque el mundo necesita su ayuda además de la de Kurt y Max: se trata del Doctor Fluke Hawkins, inventor y genio incomprendido en nuestro planeta. Tiene la facultad de combinar objetos. No es un héroe de acción pero sus genialidades son capaces de causar estragos: es realmente bueno fabricando bombas.**

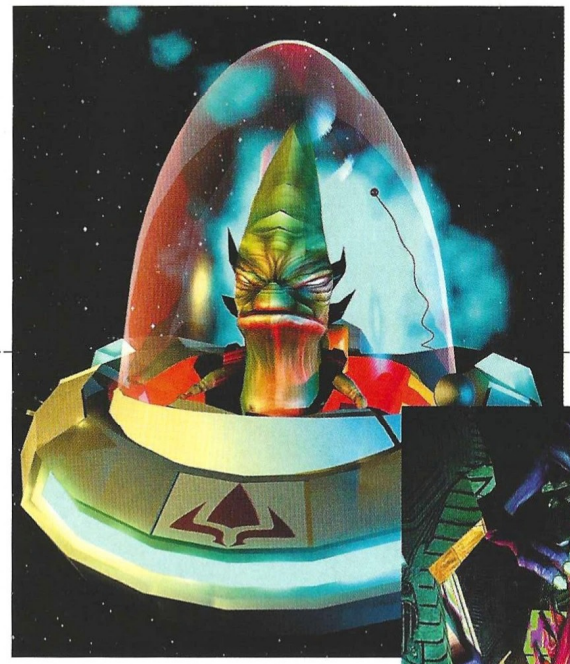
**En cuanto a Kurt Hectic, el héroe que aparecía en solitario en MDK, dispone ahora de los mismos atributos que en su primera aparición: un brazo-rifle con posibilidad telescópica para francotirador y varias armas, además de las famosas cintas paracaídas para planear. Así, los tres amigos, desde su estación base en órbita alrededor de la Tierra, realizarán incursiones que pretenden ser letales, para conquistar a los conquistadores –valga la redundancia– y devolver la paz al planeta.**



to, dependiendo de los fines a alcanzar y los medios que se requieran para llevarlos a cabo. La acción se desarrollará en lugares de lo más peculiar: interiores de naves, asteroides y espacios cibernéticos serán el soporte de enfrentamientos trepidantes. Por si los decorados no fuesen lo bastante complicados y difíciles los retos que se proponen, los enemigos que tengamos que destruir, han sido dotados con un alto nivel de inteligencia artificial, capaz de permitirles pedir ayuda a sus congéneres, en caso de verse en apuros, cuando se están enfrentando directamente contra ti.

MDK2 cuenta con nueve niveles y diez áreas en cada uno. A lo largo de estos mundos deberás recoger distintos iconos y arrasar con sus habitantes: tres por cada uno de los personajes. En el nivel final del juego, sin embargo, podrás elegir el personaje con quien te apetece terminar la partida. Sus creadores anuncian la existencia de habitaciones secretas y un personaje oculto. Por supuesto, al final de cada uno de los niveles tendrás que enfrentarte al monstruo final de fase, que te estará esperando. El primer nivel se lleva a cabo en la Tierra, luego iremos

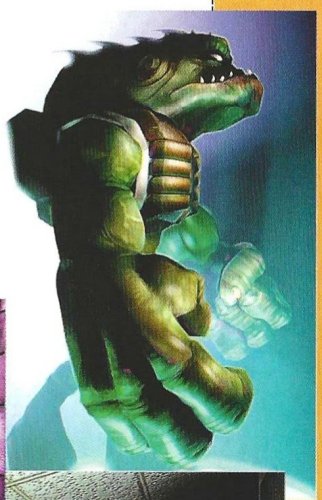


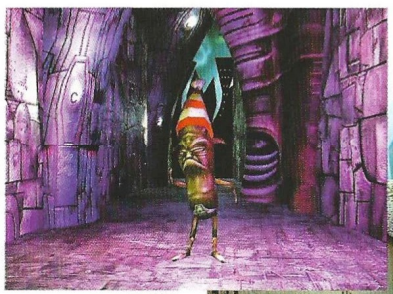


hasta una nave en órbita, llegando a jugar hasta en dimensiones paralelas a la nuestra. Cada uno de los niveles comienza con una pequeña introducción y han sido diseñados para conducir poco a poco la historia hasta llegar al desenlace final.

### Características de juego

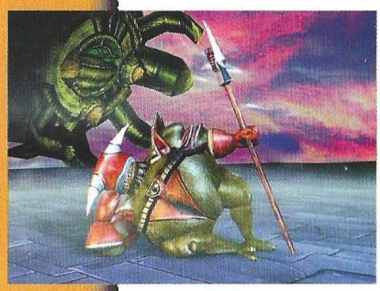
Huelga decir que la jugabilidad en MDK2, así como lo fue también en su primera parte, no tiene desperdicio. Su gran capacidad para mover los entornos gráficos al son de los continuos desplazamientos de los protagonistas, resulta sorprendente y muy difícil de explicar con palabras. Todo ello redunda, sin embargo, en benefi-

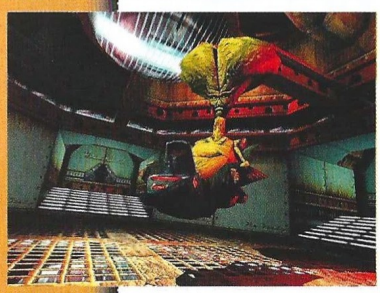


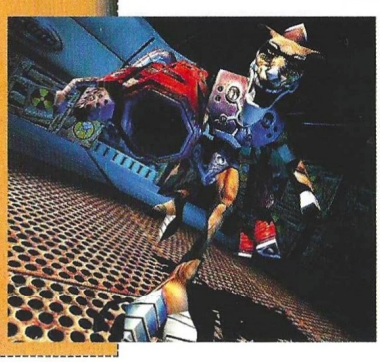


### LOS ALIENIGENAS INVASORES

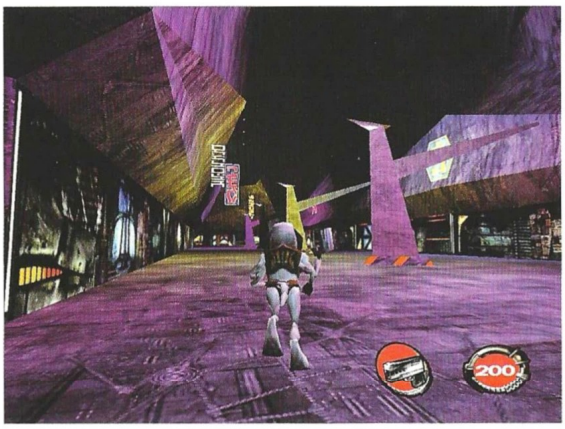
**En MDK2 nos enfrentaremos a la segunda oleada de la invasión de los Streamrider. Su raro aspecto físico, su conducta alocada y la agresividad que muestran, son algunos de los rasgos característicos de esta raza de la que veremos muchos y muy diversos representantes. De entre los más de veinte tipos de criaturas alienígenas que aparecen en el juego, los dos más importantes son Zizzy Balooba y su segundo Schwang Schwing. Pero además de los retos que supongan la eliminación de estos seres, la propia arquitectura del interior de la máquina en donde tiene lugar la acción también ofrecerá retos importantes: caídas vertiginosas, mecanismos demoledores, corrientes de ventilación, burbujas de poder y un sinfín de magníficos lugares que se columpian rasgando el velo de lo onírico en una realidad inmersa en el ciberespacio de un juego de acción. Repleto de presencias que intentarán acabar contigo ayudadas por un sofisticado armamento, en MDK2 las pesadillas no tienen final...**

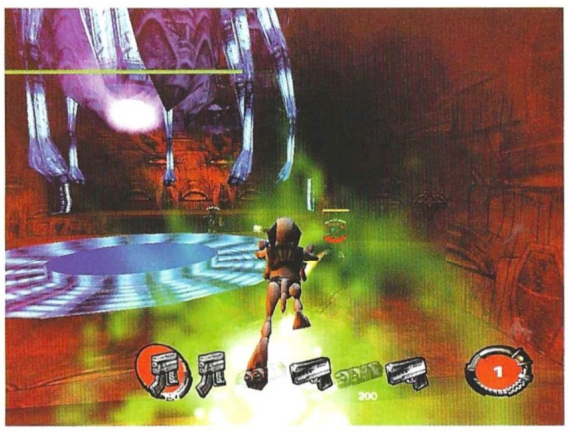


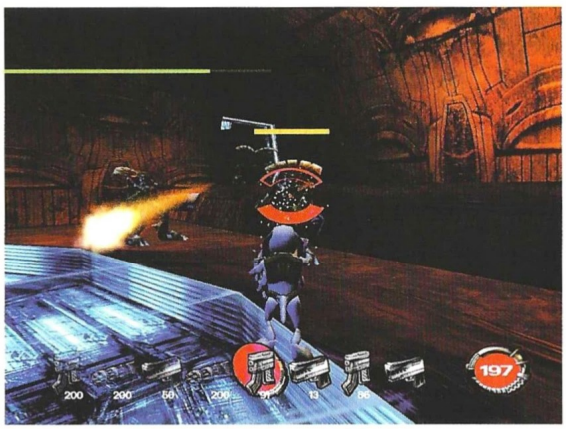




*Cada uno de los niveles comienza con una pequeña introducción y han sido diseñados para conducir poco a poco la historia hasta llegar al final*







cio de un producto que ofrece una gran adicción al jugador, al cual someterá sin compasión haciéndole incapaz de levantarse de la silla hasta que no termine el nivel que está jugando.

Bien sea a través del teclado, bien ayudado por algún periférico, MDK2 no defrauda. Y es que sus desarrolladores han tenido tiempo de sobra para llevar a cabo un buen trabajo en equipo. Hace años que salió la primera parte del juego, un tiempo más que prudencial acostumbrados, como estamos, a recibir secuela tras secuela, de juegos que proliferan en todos los géneros, con unos meses de diferencia. ¿Qué se consigue con ello? Por el momento, quienes han diseñado y dado vida al universo que Shiny nos ofrece en la segunda entrega de MDK, han logrado una rareza en el mundo de los juegos para PC. Un producto que, sin abandonar su filosofía inicial, logra desenmascarar los secretos de la imaginación humana definiendo nuevos mundos y nuevos personajes arropados, no obstante, por un halo de familiaridad que hará muy cómoda la entrada en la segunda parte, de quienes ya jugaron la primera, en esta nueva interpretación de lo que debe ser un buen juego de acción. El universo Shiny... se encuentra, sin duda, en expansión.

**9,3**

**MDK2**

**Pros:** Dos nuevos personajes con facultades distintas de las del protagonista ofrecen más variedad de acción que nunca. Calidad gráfica y banda sonora insuperables. Localizado al castellano. Fallos apenas existentes en la arquitectura del programa hace casi imposible la aparición del temido clipping. Sentido del humor grandioso.
**Contras:** Su originalidad no logra desterrar del todo la sombra del primer MDK.

## ...en la Red

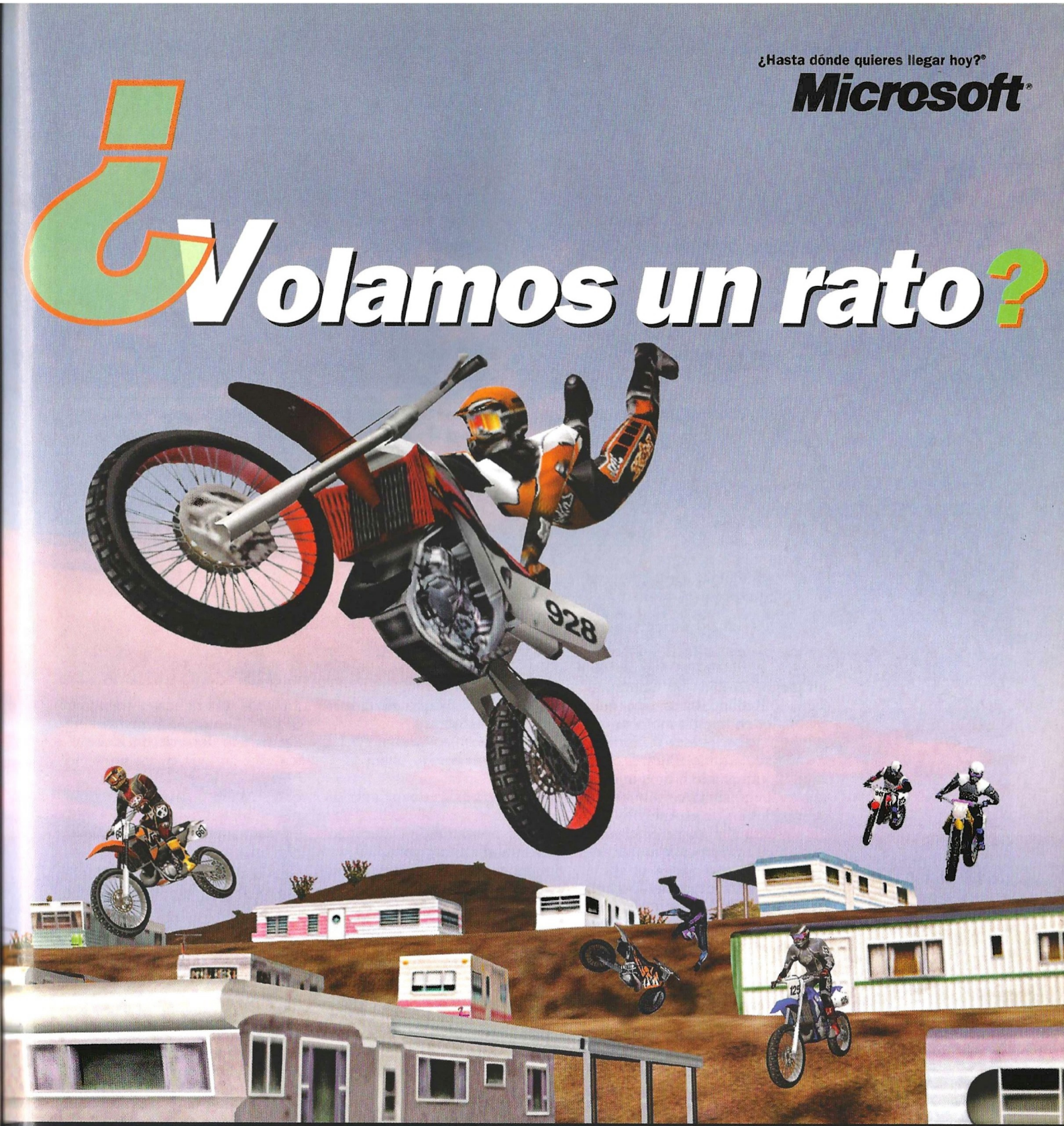
**Desde la dirección www.mdk2.com tendrás acceso a todo lo que existe en Internet sobre el juego. Es una página clara, extensa y con enlaces hacia los más prestigiosos sitios de la Red relacionados con el mundo de los juegos para PC.**

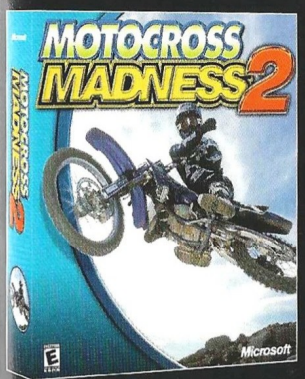
**En www.shiny.com podrás incluso bajarte una demo jugable de la primera parte: la segunda es mejor.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?®

Microsoft®

# ¿Volamos un rato?




**¡Ya está aquí!** Por fin podrás desatar al campeón de motocross que llevas dentro.
Corre, vence para lograr esponsorizaciones y dinero, mejora tu moto y llega a ser el número 1, **¡en cualquier especialidad de Motocross!**

MOTOCROSS MADNESS 2

## Velocidad terminal

# Suzuki Alstare Extreme Racing

*Criterion Studios, después de ofrecer a los usuarios de Dreamcast un trepidante y divertido juego de conducción, nos trae a nuestros ordenadores una versión que no tiene nada que envidiar a la de los 128 bits de Sega.*

Alejándose por completo de lo que es la simulación más pura, Criterion Studios y Ubi Soft nos ofrecen un juego rápido, directo y divertido. Suzuki Alstare Extreme Racing fue uno de los primeros juegos que se publicaron para Dreamcast en nuestro país, y además de contar con un fantástico entorno gráfico, daba al jugador horas y horas de diversión sin demasiadas complicaciones, es decir, al más puro estilo Arcade. Muchos recordarán un juego, también de Criterion, llamado Redline Racer, en el que montados en nuestra moto teníamos que ganar el mayor número de carreras posible. Pues el caso es que podríamos decir que este nuevo juego es la continuación de aquel, ya que en muchos aspectos es similar, como en el estilo de juego y, en ocasiones, el aspecto gráfico.

Lógicamente ha pasado algo de tiempo desde la publicación de Redline Racer, por lo que las diferencias son más que notables, además de ser una conversión de una máquina de 128 bits, con todo lo que ello conlleva.

Las diferencias gráficas con respecto a la versión de Dreamcast no son demasiado grandes, a pesar de que la consola de Sega cuenta con más potencia de la que hace gala un PC. Si hemos jugado con el juego de Dreamcast, apreciaremos algunas diferencias, aunque no demasiadas. Quizá se aprecia un número inferior de polígonos, pero dada la alta calidad de las texturas apenas lo notaremos. Todo esto influye, pero lo que en realidad hará que nos olvidemos de si una versión es superior a otra será la velocidad general del juego. Cuando comencéis a jugar os olvidaréis de muchos otros programas que hayáis visto, ya que muy pocos alcanzan la velocidad de este Suzuki Alstare Extreme Racing. En ocasiones nos costará ver hacia dónde es la próxima curva o en qué posición nos encontramos en la clasificación general, pero esto no hará más que incrementar la jugabilidad.

### Rápido no, rapidísimo

La gran virtud de este juego es su velocidad, y aunque pudiera parecer lo contrario, no afecta lo más mínimo a la jugabilidad, ya que el control de las motocicletas es excelente, aunque en ocasiones los contrarios nos jueguen malas pasadas. Al tratarse de un juego completamente Arcade, tan sólo nos limitaremos a acelerar, frenar y girar, utilizando de cuando en cuando el turbo. También podremos optar por cambiar las marchas de un modo manual, aunque para ser sinceros, el juego perderá parte de su encanto, debido mayormente a la cantidad de curvas que encontraremos y a la increíble aceleración de las motocicletas.

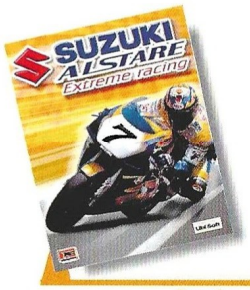
A la simplicidad de los controles se une el desarrollo de los distintos campeonatos y modos de juego, siendo el más completo aquel en el que tendremos que superar circuitos en primera posición para pasar a la siguiente ronda. Cada ronda se compone de tres circuitos, que una vez superados nos darán acceso a otros tres más y, en algunas ocasiones, a motos más rápidas y potentes. Suzuki Alstare Extreme Racing cuenta con doce circuitos distintos, que aunque en un principio puedan parecer pocos, son más que suficientes para no aburrirnos en bastante tiempo, sobre todo porque podremos disfrutarlos con otros cinco jugadores.

El juego también soporta una opción para dos jugadores a pantalla partida en la que apenas notaremos la reducción de polígonos frente a la de un solo jugador, y la velocidad del juego será similar, es decir, trepidante y vertiginosa.

### Para principiantes

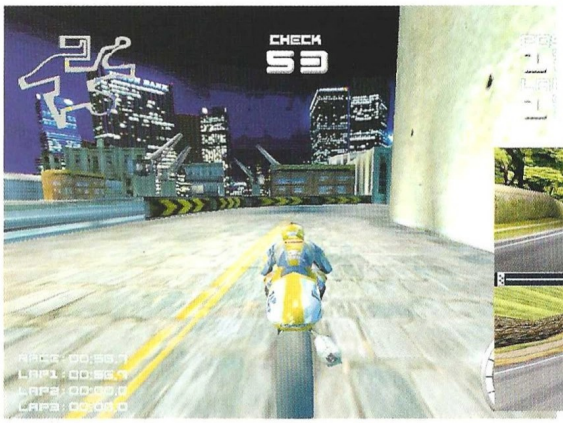
El control con el que han dotado al juego, así como el desarrollo de las pruebas, hacen de Suzuki Alstare Extreme Racing un juego para aquellas personas que no quieran complicaciones a la hora de jugar, aunque también es un juego idóneo para los que están un poco hartos de tanto simulador y tan sólo quieren pasar un buen rato sin tener que practicar demasiado para aprender a jugar.

Como ya hemos dicho, es posible seleccionar entre un cambio automático o manual, siendo el primero de estos el más equilibrado y sencillo. Dada la naturaleza




**Precio:** 4.995
**Requerimientos:** Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón
**Nº de jugadores:** De 1 a 6
**Editor:** Criterion Studios
**Distribuidor:** Ubi Soft

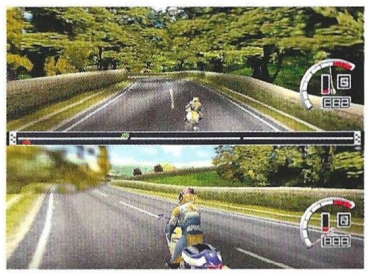
*El juego también soporta una opción para dos jugadores a pantalla partida*

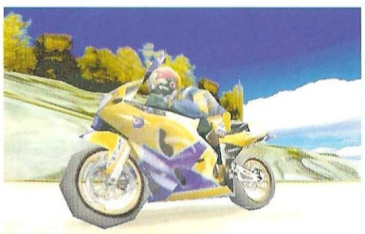


del juego –Arcade al 100%– el cambio manual lo único que hace es complicar las cosas y anular en parte el factor diversión, por lo que es mejor, pase lo que pase, jugar con el cambio automático.

El juego apenas cuenta con errores, aunque en ocasiones, y debido a la velocidad con la que se desarrolla todo y a la cantidad de elementos que hay en pantalla, podremos apreciar algunas ralentizaciones, aunque tampoco son excesivas. Lo que sí se puede considerar un error es la inteligencia artificial de los oponentes, que en ningún momento caen al suelo aunque choquen con nosotros. Por el contrario, nosotros besaremos el asfalto si alguno de ellos nos empuja, o lo que es peor, nos pondrán a correr en dirección contraria, algo absolutamente incomprensible.

Aún así, Suzuki Alstare Extreme Racing es un juego muy divertido y bien acabado, altamente recomendado para aquellos que busquen emociones fuertes o juegos sencillos a la hora de jugar.





## ...en la Red

**En esta review te hemos explicado la mayor parte de las virtudes y defectos de Suzuki Alstare Extreme Racing, pero si quieres conseguir más información, puedes visitar alguna de las Webs que te indicamos a continuación.**

**www.criterionstudios.com**
**http://suzukialstare.csl.com/**
**www.ubisoft.com/usa/suzuki/frame-game.html**

**8,4**

**Suzuki Alstare Extreme Racing**

**Pros:** Un increíble apartado gráfico y una sensación de velocidad sin precedentes, hacen de este juego una buena opción de compra. Es muy sencillo de jugar.

**Contras:** Los puristas del género pueden no quedar demasiado satisfechos. Algunas ralentizaciones cuando hay demasiada información en pantalla.

## Epopeya galáctica

# StarLancer

*De los creadores de la serie Wing Commander y Privateer, nos llega un simulador espacial que hace gala de uno de los argumentos más elaborados que se han visto en un juego de características similares. La batalla comienza en StarLancer.*

Desde hace muchos años, el hombre ha soñado con la conquista del universo, colonizar planetas en los que poder vivir de un modo apacible tras agotar los recursos de la Tierra…

Tras varios lustros sin ningún éxito consiguen alcanzar lo inalcanzable: construir una base en el espacio exterior para controlar todo de un modo más eficaz.

Hasta ese momento todo marchaba de maravilla, puesto que el hombre siempre había pensado que en el espacio alcanzaría la paz y la unificación de su especie, pero no sucedió así…

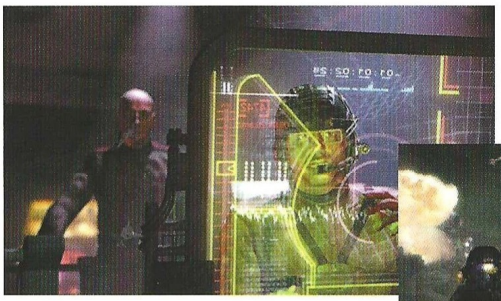
La denominada Coalición del Este ha entrado con nosotros en un estado de guerra fría, algo muy inestable para el universo, ya que un choque entre ambas potencias puede suponer una destrucción masiva.

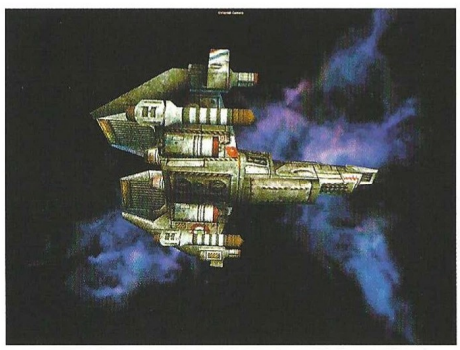
De ningún modo podremos permitir que la Coalición acabe con algo que puede perdurar por mucho tiempo, de modo que no nos quedará más remedio que entrar en una batalla a gran escala con ellos.

Tras comprender que la lucha es la única salida, la Alianza decide agrupar a todos los pilotos preparados para combatir al enemigo en Oberon, para evitar de una vez por todas la destrucción masiva de las bases de la corporación.

El que StarLancer cuente con un argumento tan cinematográfico tiene su expliación. Muchos conocerán el nombre de Chris Roberts, y muchos otros no, pero si decimos que fue el encargado de la saga Wing Commander, así como el director de la adaptación cinematográfica de ésta, la mayor parte de la gente caerá en la cuenta.

Tras militar durante mucho tiempo en Origin, Chris Roberts ha fundado junto con su hermano Erin una compañía llamada Digital Anvil, de la que ha nacido StarLancer, su primer fruto. Microsoft, observando el gran talento de los hermanos Roberts, ha adquirido los derechos de publicación de Digital Anvil para distribuir StarLancer en muy poco tiempo y ofreciéndole una gran cobertura, así como de los próximos juegos de la compañía, como por ejemplo Conquest, Loose Cannon y Freelancer, posiblemente el más ambicioso simulador espacial hasta la fecha, que no aparecerá hasta bien entrado el 2001.



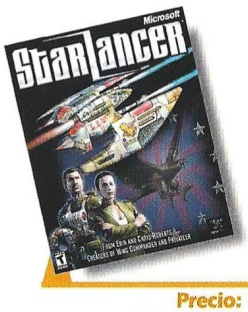


### Sensación total

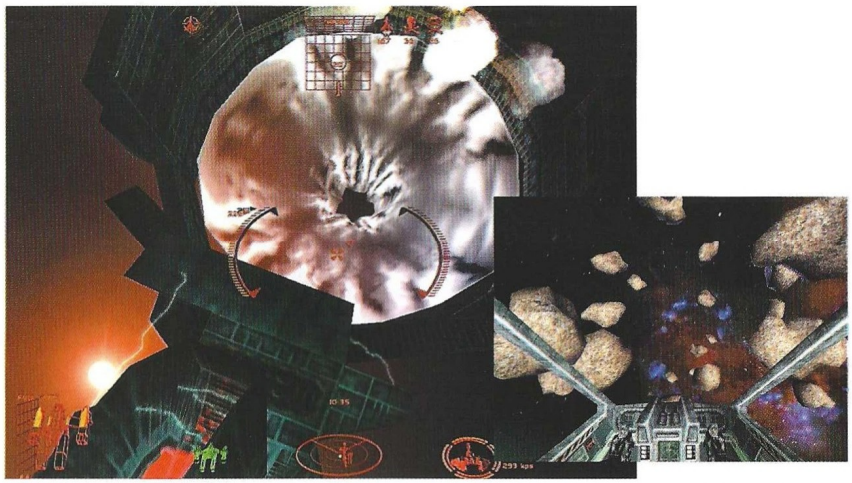
Una de las grandes cualidades de StarLancer es la sensación que tendremos de estar surcando realmente el espacio a la vez que abatimos a nuestros enemigos. Tanto si nos desplazamos a velocidad de crucero como si aceleramos, la sensación será fantástica, y eso sin tener en cuenta las ráfagas de disparos que nos lloverá en todo momento.

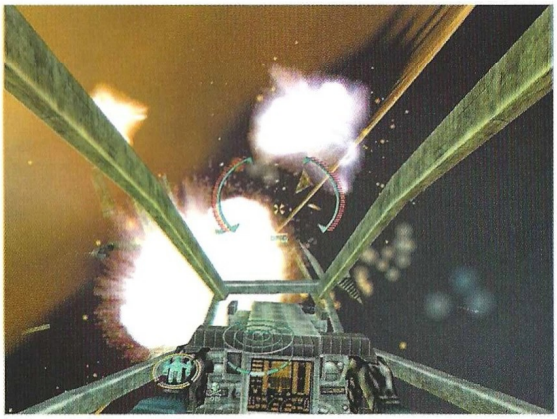
El control sobre la nave que seleccionemos cuando comencemos la misión es bastante sencillo, a pesar de contar con una gran cantidad de teclas para controlar todas las acciones posibles. Para aprender a controlar nuestra nave contaremos con la inestimable ayuda de un simulador virtual, en el que se nos darán dos opciones posibles: vuelo libre o batalla estelar. Tanto en uno como en otro aprenderemos a realizar las más diversas maniobras, siendo preferible entrar primero en el de vuelo libre, ya que a la hora de luchar tan sólo tendremos que limitarnos a perseguir al enemigo y apuntar hasta acabar con él.

Pero como decimos, y teniendo en cuenta otros simuladores




**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA, 400MB libres en disco duro, Windows 95/98
**Nº de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** Digital Anvil
**Distribuidor:** Microsoft





***Una de las grandes cualidades de Starlancer es la sensación que tendremos de estar surcando realmente el espacio***

parecidos, StarLancer es bastante sencillo a la hora de jugar con él, debido en cierto modo a que las acciones que realicemos las haremos de un modo intuitivo.

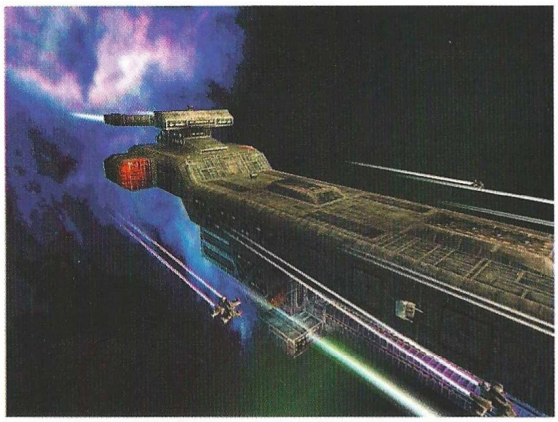
Ya juguemos con teclas, joystick o control pad, no será excesivamente difícil guiar nuestra nave por la inmensidad del universo, y gracias a un sistema de señalización muy sencillo sabremos en todo momento dónde se encuentran nuestras tropas olas del enemigo.

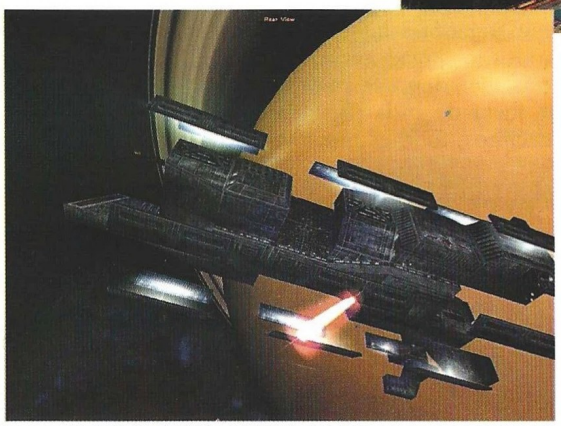
Gráficamente, StarLancer es muy bueno, bastante mejor que cualquiera de los capítulos de la serie Wing Commander, ya que hace uso de las nuevas tecnologías, así como de las nuevas tarjetas aceleradoras que hay en el mercado. Sólo se echa de menos una mayor definición en las secuencias cinemáticas, así como en algunas naves espaciales, sobre todo las de mayor tamaño. Los efectos de luz también son muy buenos, y en ocasiones, dirigiéndonos a una constelación o hacia el Sol, quedaremos completamente deslumbrados, poniéndonos en dificultades en caso de un ataque enemigo.

En fin, StarLancer es un muy buen juego, que si bien no está exento de fallos, agradará a todos los seguidores de los simuladores espaciales, y más aún a los que fueran o sean fervientes seguidores de la saga Wing Commander. Y podeis creernos cuando decimos que este juego supera a todos aquellos programas.

## ...en la Red

**Si realmente necesitas saber más acerca de este fantástico juego, así como de otros de esta nueva compañía, no dejes de visitar las siguientes direcciones:**
**www.digitalanvil.com**
**www.microsoft.com/games**





## 8,4

**StarLancer**

**Pros:** El control de la nave es muy sencillo, a pesar de ser un simulador con todas las de la ley. Gráficamente es muy bueno.
**Contras:** Las secuencias cinemáticas que están creadas con el engine del propio juego no son demasiado buenas.

## ¿Qué hay de nuevo, viejo?

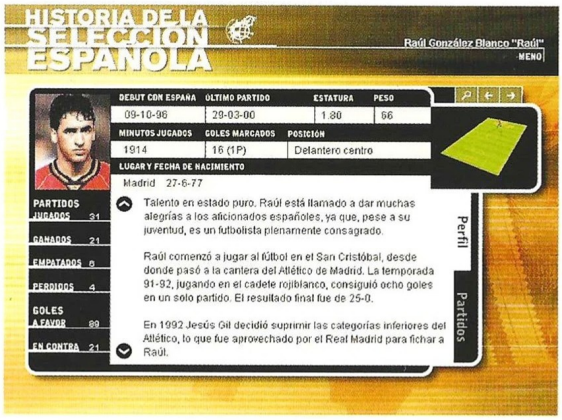
# PC Selección Española Europa 2000

*PC Fútbol es una institución en el mundo de los videojuegos de fútbol. ¿Podrán sus secuelas y hermanos convertirse también en mitos?. La respuesta es vuestra.*

Dinamic sigue firme a la hora de ofrecer juegos relacionados con el deporte rey. Si hace unos meses ya nos llegó la nueva versión del célebre PC Fútbol, ahora Dinamic toca, como ya hiciera hace tiempo, el tema de la selección española, que dentro de muy poco jugará la Eurocopa de selecciones nacionales. Con PC Selección Española Europa 2000 tenemos básicamente una versión "españolizada" de PC Fútbol 2000, ya que el simulador es prácticamente igual y lo único totalmente novedoso con respecto a la última versión de PC Fútbol es un segundo CD con la historia completa y pormenorizada de la Selección española.

El primero de los CDs es el manager en sí. Europa 2000 nos ofrece convertirnos en manager de una de las 51 selecciones disponibles. A partir de ahí, todo es conocido ya por aquellos aficionados habituales a la famosa saga futbolística en Internet. Podemos elegir la alineación, las tácticas, preparar los entrenamientos, etc. Nuestro trabajo, en fin, será planear todos y cada uno de los detalles que rodean a la selección que elijamos, ya sea la convocatoria de los 22 jugadores que representarán a su país en la Eurocopa (tendremos que decidir nosotros a que jugadores llevamos de entre todos los jugadores disponibles), o a quien dejamos en el banquillo o fuera de cada partido. Como decimos, todo es muy familiar, e incluso la música es la misma que en PC Fútbol 2000. Lo único reseñable es que a la hora de hacer de manager, se ha incluido un menú de ayuda que nos guía de manera más efectiva y clara a la hora de realizar nuestro trabajo. Este nuevo sistema es útil sobre todo para aquellos que sean neófitos en este tipo de juegos. Para aquellos que ya sean avezados jugadores, de nuevo os podemos decir que no habrá grandes sorpresas, y que todo es igual.

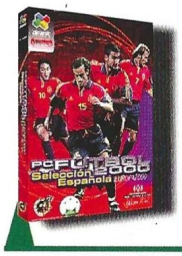
El simulador es también el mismo, lo único que varía es que en vez de clubes podemos ver las evoluciones de selecciones nacionales. La verdad es que en este punto se podría haber esperado algo más de Dinamic, que al fin y al cabo, tan sólo se ha limitado a imitar los rostros reales de los jugadores europeos, dejando el resto igual. Todos aquellos que hayáis jugado o visto PC Fútbol no necesitáis muchas explicaciones, pero aquellos que seáis nuevos en el mundo futbolístico de Dinamic, os podemos decir que en este PC Selección Española Europa 2000, lo mejor es el manager, y el simulador queda algunos puntos por debajo de la nota general. Por cierto, los comentarios de los partidos corren a cargo de Michel y José Ángel de la Casa.



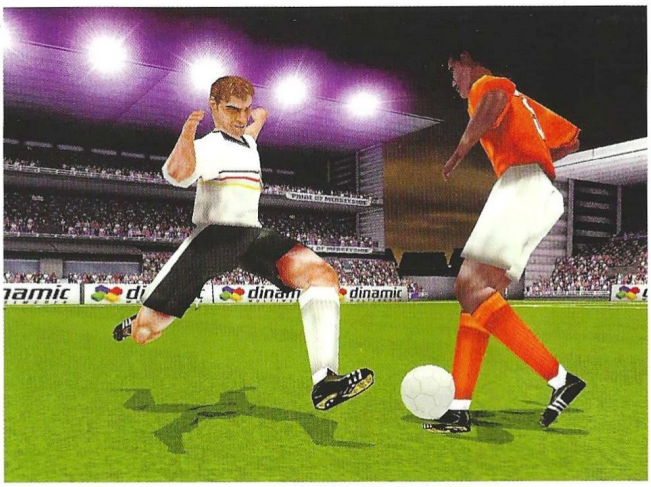
Por último, el segundo CD es algo más interesante, aunque tampoco es nada nuevo. Este CD es un completísimo compendio de toda la información posible y necesaria sobre el combinado nacional. Desde todos los partidos, con su crónicas, fichas técnicas, goleadores, etc, todo puede ser encontrado en esta historia interactiva de la Selección española de fútbol. Podemos conocer a todos los jugadores que han vestido la camiseta nacional al menos en una ocasión, desde los pioneros hasta Juanfran, el jugador del Celta que tiene el honor de ser el último en haber sido seleccionado por José Antonio Camacho. Todos los datos sobre esto futbolistas están aquí, un total de 633, desde sus partidos con la selección, con clubes, los goles marcados o minutos jugados. Un regalo impresionante para aquellos que tengan curiosidad por sa-

### Historia completa

El segundo CD es algo más inte-




**Precio:** 3.995
**Requerimientos:** Pentium 150, 200 MB de espacio libre en disco duro, Lector CD-ROM 4x, Ratón y teclado, Tarjeta gráfica (en bus local PCI ó AGP) compatible con DirectX7, 32 MB RAM, Tarjeta de sonido compatible DirectX7, WIN 95/98
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Dinamic
**Distribuidor:** Dinamic

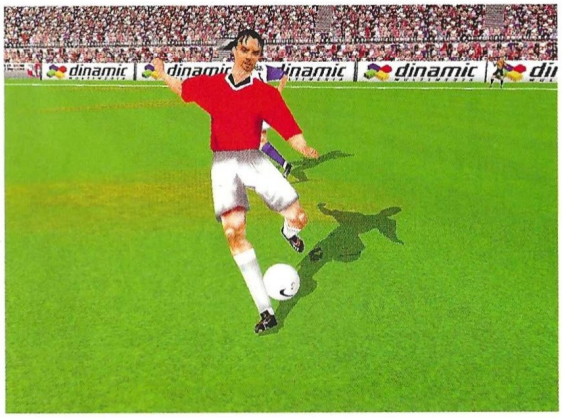


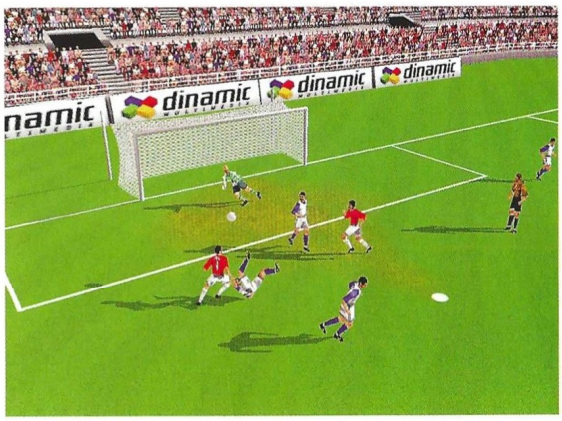
**Lo único totalmente novedoso con respecto a PC Fútbol 2000 es un segundo CD con la historia completa y pormenorizada de la Selección española**

ber quien ha defendido los colores nacionales en partidos internacionales.

Además, también se incluyen datos sobre las categorías inferiores, desde las selecciones olímpicas, la Sub-23, la Sub-21, promesas y aficionados. Todo, desde las grandes proezas a los grandes fiascos (encabezados por el ridículo que España hizo ante Chipre y que supuso la dimisión de Javier Clemente).

La cuestión que queda después de ver este juego, y como sucede con otros títulos de este tipo, es si realmente merece la pena hacerse con este título si ya se dispone de PC Fútbol 2000. La verdad es que no hay mucha novedad bajo el sol, pues hace ya

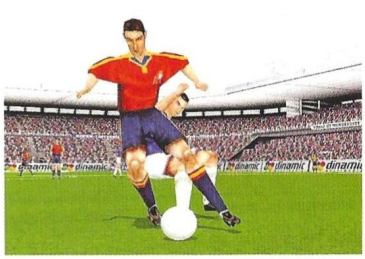


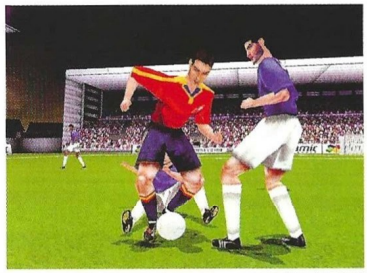


algún tiempo Dinamic sacó a la venta otro manager de la selección española en el que se incluía la historia completa de la selección hasta el mundial de Francia. Ahora se han actualizado las bases de datos y se han pulido aspectos como las estadísticas de los jugadores y demás (se han actualizado sus habilidades). Volvemos a decir lo mismo que en otras ocasiones: para aquellos que no tengáis PC Fútbol 2000 es bastante probable que os merezca haceros con este juego, pues dispone de una impresionante base de datos y el juego manager es completo y divertido. Pero aquellos que ya tengan la versión manager de clubes, es bastante posible que les merezca más la pena seguir buscando o esperar a la próxima entrega de PC Fútbol.

## ...en la Red

**En la página de Dinamic, puedes encontrar toda la información sobre este juego.**
**www.dinamic.com**
**Si lo que quieres es saber más sobre las selecciones, la web oficial de la Eurocopa 2000 es:**
**www.euro2000.org**





## 6,5

**PC Selección Española Europa 2000**

**Pros:** Es divertido dirigir a la selección española, o a cualquier otra. El CD con la historia de la selección es muy interesante para los amantes de las estadísticas e información en general sobre fútbol.
**Contras:** Pocas novedades en cuanto a juego real. Se podrían haber limado errores de versiones anteriores que siguen presentes. El simulador sigue sin estar a la altura del resto.

## Limpieza de cara

# UEFA Euro 2000

*Se acabó la liga, la copa de Europa ya tiene dueño, pero la Eurocopa es otra atractiva competición que seguro atrae mucha atención de los aficionados. Para disputarla en nuestras casas, nos llega Euro 2000.*

**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 133, 32Mb de RAM, 150Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de video de 2Mb
**N° de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** EA Sports
**Distribuidor:** Electronic Arts

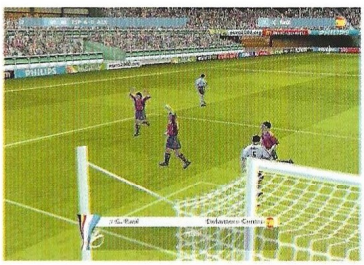
La Eurocopa 2000 se aproxima y, como no podía ser menos, son legión la cantidad de juegos sobre fútbol que se nos vendrán encima durante los próximos meses. EA Sports, compañía creadora de una de las mejores sagas futbolísticas para PC, ha puesto a disposición de los usuarios UEFA Euro 2000, un simulador con el que podremos revivir el próximo campeonato europeo en las pantallas de nuestros ordenadores.

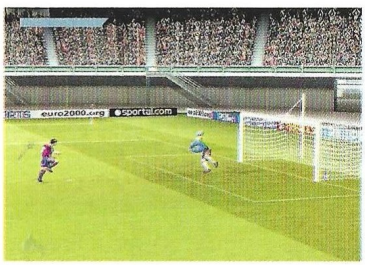
En base se trata del mismo tipo de juego que su hermano mayor, FIFA 2000, con la única salvedad de que trata el próximo campeonato europeo de selecciones. Gráficamente no hay muchas diferencias, quizás que los rostros de los jugadores son menos reales todavía que en el FIFA (los seleccionados españoles no se parecen en nada absolutamente a los reales, es más, son simplemente muy feos), pero en general, todo es muy parecido. Los movimientos de los futbolistas siguen siendo los más realistas vistos en un monitor de PC, aunque se echa todavía en falta algo más de naturalidad y facilidad a la hora de, por ejemplo, rematar de cabeza o en las estiradas de los porteros.

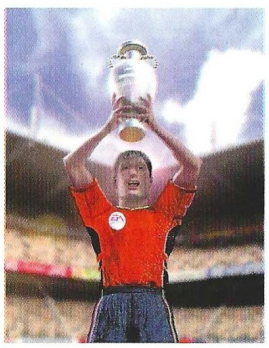
A la hora de jugar, todo es tan claro como siempre en los juegos sobre fútbol de EA Sports. Jugar en los niveles más bajos de dificultad es pan comido, muy beneficioso para aquellos neófitos en el género, y en los niveles medios y altos es más complicado pero también mucho más realista. El juego es fluido, y el sistema de cámaras es simplemente perfecto.

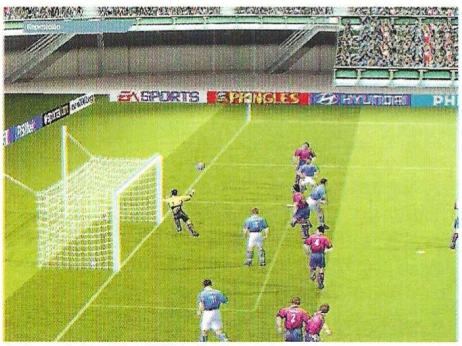
Por lo demás, todo es personalizable en este juego, desde el aspecto de los jugadores, sus habilidades con el balón, las alineaciones y sistemas, etc. En fin, algo a lo que nos tienen bien acostumbrados EA Sports en sus juegos deportivos. Todos los equipos, todos los jugadores con sus niveles de juego bastante ajustados a la realidad, en fin, casi todo en este juego está muy bien, la pena es que no se hayan incluido ciertas mejoras o novedades para que este título fuera en sí nuevo e interesante al cien por cien. Además, es una pena que no incluya la fase final de la Eurocopa, sólo la clasificación, lo que desvirtúa en algo el resultado final, ya que nunca se consigue simular los grupos finales que se juegan en estos días.

Para concluir, podemos afirmar que este juego, si no se dispone ya del FIFA 2000, es muy recomendable para todos aquellos que quieran pasar un buen rato disputando la Eurocopa 2000. Pero para los que ya tengan el juego de EA antes mencionado, es muy posible que no les merezca la pena la inversión, pues no son muchas las diferencias entre ambos títulos. Euro 2000 es un buen juego, que bebe directamente de la fuente FIFA, pero que podría haber dispuesto de más diferencias para ser merecedor de su compra por parte de aquellos que gustan de este tipo de juegos y que ya tienen una copia reciente de la saga FIFA.









**7,5**

**UEFA Euro 2000**

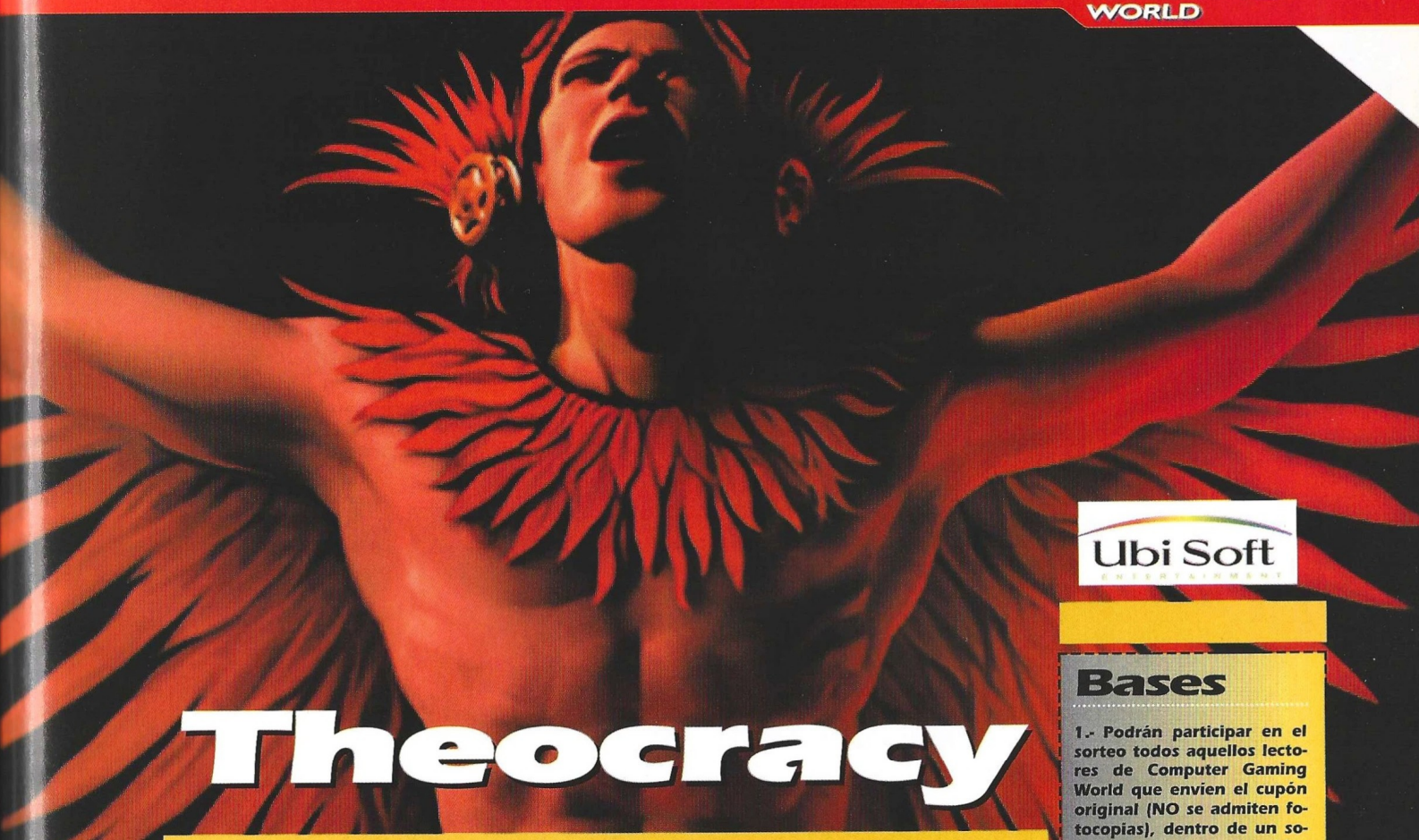
**Pros:** Euro 2000 es un buen juego de fútbol. Tiene todas las virtudes de la saga FIFA, aunque también sus defectos. Es fácil de jugar y divertido. Los gráficos son muy buenos.
**Contras:** No dispone de muchas novedades con respecto al FIFA 2000. Podría haber incluido además la fase final de la Eurocopa, no sólo la clasificación.

### ...en la Red

**En la página oficial de Electronic Arts, www.electronicarts.es dispones de información sobre el juego, incluido el video de introducción. En www.easportseuro2000. com podrás encontrar todo lo que quieras saber sobre este título.**

# CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD



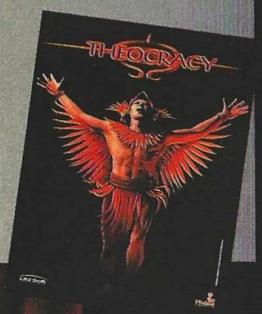
# Theocracy

Ubi Soft ENTERTAINMENT

**Nos hallamos en el siglo XIV de nuestra era. Los conquistadores españoles están a punto de poner fin a cuatrocientos años de civilización Azteca. Controlando a este histórico imperio, tendremos que evitar a toda costa que los españoles acaben con nosotros.**

**Si alguna vez has pensado qué hubiera sucedido si los aztecas hubiesen vencido a los colonos, ahora tienes la oportunidad de saberlo.**

**Para conseguir uno de los 15 juegos de Theocracy que regalamos, responde a la pregunta que te planteamos y remítenos el cupón debidamente cumplimentado.**




**¿QUIÉN ES EL EDITOR DE ESTE JUEGO?**

## Cupón de participación

**Enviar a: Computer Gaming World**
***Redacción. C/* Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

**Respuesta:**

**1.** .....

## Bases

**1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:**

**COMPUTER GAMING WORLD**
**AMÉRICA IBÉRICA, S.A.**
**C/ Miguel Yuste 26.**
**28037 Madrid**
***(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Theocracy")***

**2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta se procederá a escoger 15, que conseguirán una de los 15 juegos Theocracy. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.**

**3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Julio de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Julio de 2000.**

**4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Julio de 2000, publicándose el resultado en el número 57, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.**

**5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.**

## La continuación de la saga

# Gunship!

*Está visto que últimamente se lleva lo de colocar dos helicópteros frente a frente. Microprose ha ido más lejos y nos da la oportunidad de enfrentar a tres helicópteros... bueno, la verdad es que son dos contra uno.*

Ya han pasado bastantes años desde que Microprose lanzó al mercado el primer Gunship. En aquella ocasión, sólo pilotábamos el Apache, sobre un mundo poligonal, pero muy bueno para aquellos tiempos. Años después apareció Gunship 2000; esta vez las cosas mejoraron, había más dónde elegir y el aspecto gráfico se perfeccionó. Y ahora, casi quince años después del primer Gunship, Microprose nos sorprende con una nueva versión.

Una vez más se nos pone en la tesitura de qué helicóptero elegir. Ahora las posibilidades son tres: el McDonnell-Douglas AH-64 Apache, el Mil Mi-28 Havoc y por último, y por primera vez en el mundo de los simuladores, el Eurocopter Tigre.

Gráficamente están muy logrados. Cada uno es una perfecta réplica del original, y se ha recreado hasta el más mínimo detalle. Interiormente, el nivel es casi igual de bueno, aunque, y a diferencian de otros simuladores, sólo unos pocos indicadores de la cabina son operativos.

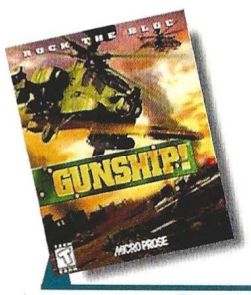
No podemos decir lo mismo del comportamiento del helicóptero; dista mucho de ser, no ya el comportamiento real del helicóptero, sino una aproximación. Ha sido simplificado mucho, y sin duda los más aficionados a los simuladores de helicópteros lo encontrarán hasta burdo.

Cualquier usuario acostumbrado a los simuladores de vuelo notará que el comportamiento es más bien el de un juego de acción, casi de un arcade. El problema es que además del comportamiento del helicóptero, el tema del armamento también se ha tomado un poco a la ligera.

Nuestro armamento es mortal de necesidad, capaz de llevarse por delante todo lo que pille. Esto está bien, si fuese algo real, pero no lo es. Con nuestro cañón de 30mm seremos capaces de dejar fuera de combate a un tanque al que en la realidad no podríamos más que molestarle. Todo esto nos hace afirmar que Gunship es un simulador muy simple o un arcade con toques de simulador, como se prefiera.

A pesar de todo esto, tiene partes muy positivas, y aunque no vayamos a disfrutar de él como lo haríamos con cualquier otro simulador, desde luego nos hará pasar un buen rato.

Lo que más destaca del simulador es su buen aspecto gráfico. El entorno por el que nos movemos está muy bien hecho y muestra multitud de detalles. No sólo los vehículos, cada uno perfectamente hecho y con partes móviles –incluidas las cadenas en el caso de los tanques–, sino el terreno, los árboles las casas, e incluso los daños producidos por las explosiones.




**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 266, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, 150Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA 2MB, ratón
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Microprose
**Distribuidor:** Proein

### ... en la Red

**Junto con la página Web oficial del juego, www.gunship.com os recomendamos estas otras direcciones de Internet con una amplia variedad de informaciones de interés sobre todo lo relacionado con el mundo de la simulación:**
**www.combatsim.com**
**www.simhq.com/simhq3/sims/combat-helo/index.html**

Además, el simulador dispone de un generador de tiempo atmosférico, que es capaz de crear nieblas, lluvias, tormentas, que harán de nuestro vuelo una delicia o una pesadilla. Y por supuesto, los helicópteros. Los tres son fieles a los reales, tanto por dentro como por fuera. La cabina es una fiel copia, pudiendo volar en su totalidad si utilizamos la cabina virtual.

Todo este despliegue gráfico se extiende desde Polonia a Bielorusia, por donde se desarrollarán las diferentes campañas. Además podremos volar misiones simples y crear las nuestras, decidiendo a que bando pertenecen las unidades de apoyo, las tripulaciones que van a volar, etc... Y por último, tenemos las misiones de entrenamiento, donde se nos explicarán los entresijos de nuestro helicóptero.

Gunship es un buen juego, pero desilusionará a los más puristas del género. Es ideal para los que quieren echar una partida sin complicarse excesivamente la vida, disfrutando de un entorno gráfico muy bueno. Es una lástima que el Eurocopter haya hecho su debut de una manera tan poco afortunada.

**6,9**

**Gunship!**

**Pros:** El aspecto gráfico es soberbio, el tiempo variable con lluvias, nieblas. Está traducido al castellano. La inclusión del Eurocopter Tigre.

**Contras:** No es un simulador 100%, tiene toques de arcade. El modelo físico de los helicópteros es muy burdo, al igual que el del armamento.

## Pequeñas bestias

# Super1 Karting Simulation

*No se prodigan demasiado los karts en el mundo de los videojuegos, debido quizás a su no excesiva popularidad. Si te atraen estos potentes "cacharros", no te pierdas este divertido juego.*

Volvemos al mundo de la velocidad, aunque en esta ocasión es en miniatura. Esos pequeños vehículos llamados karts sirven de reclamo para mucha gente que quiere comenzar a competir en el mundo del motor, entre otras cosas porque no alcanzan velocidades demasiado altas y porque son mucho más sencillos de controlar que otro tipo de vehículos. Pero no penséis que conducir un kart es tan sencillo, o al menos no los de competición.

Aunque parezca mentira, estos pequeños engendros son capaces de alcanzar velocidades de hasta casi 150 kilómetros por hora, que ya es bastante, sobre todo teniendo en cuenta que vamos prácticamente al ras del suelo y que no tenemos un chasis que nos proteja.

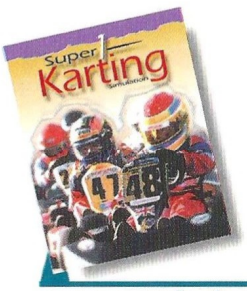
Los circuitos en los que transcurren este tipo de competiciones son muy similares a los de Fórmula 1, pero conservan algunas diferencias, como por ejemplo la longitud del trazado y la anchura de la calzada.

Tanto para aquellos que conozcan el mundo de los karts, como para los que gocen de la velocidad en general, Acclaim España nos trae este Super1 Karting Simulation, un juego en el que, además de disfrutar con estos pequeños bólidos, entraremos de lleno en un mundo prácticamente desconocido.

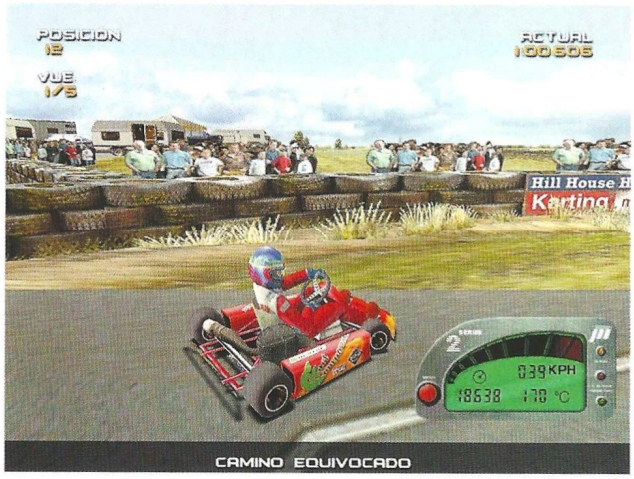
Una cosa queda clara, este juego promete velocidad y realmente lo consigue, aunque también oculta una dificultad digna de mención, por lo que en algunos casos podremos acabar de los nervios. Pero veámoslo con más detenimiento.

### Quemando goma

Serán dos cosas las que más nos llamen la atención cuando comencemos a jugar. Una de ellas son los gráficos, ya que son realmente buenos y cuentan con una gran variedad de texturas y unos sombreados muy creíbles. Tanto si jugamos con la perspectiva en primera persona como con la exterior, apreciaremos el detalle de todo lo que nos rodea, siendo la primera de estas vistas la que produce una mayor sensación de velocidad y un alto nivel de realismo, ya que sólo veremos las ruedas del vehículo, el volante y las manos del piloto. El otro aspecto que más nos llamará la atención es el alto nivel de dificultad general del juego. Al contrario de lo que pudiera parecer, nos costará muchas partidas hasta que logremos dominar con soltura el kart, algo que no es muy apropiado para un determinado tipo de usuario. Aunque seleccionemos el modo Arcade nos saldremos prácticamente en todas las curvas, por lo que lo más conveniente es, al menos en un principio,




**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 4MB, Windows 95/98, ratón
**Nº de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** Midas Interactive
**Distribuidor:** Acclaim




***Será posible competir con las más diversas condiciones meteorologicas, lo que hará que la dificultad aumente notablemente***

aprender los distintos tramos de cada circuito y no ir a demasiada velocidad.

Una vez que nos hayamos hecho con el control del vehículo tan sólo nos restará divertirnos hasta decir basta.

El juego cuenta con diez circuitos, todos ellos extraídos de los originales que hay en Gran Bretaña, en los que encontraremos todo lo que hay en una pista de estas características. En ellos será posible competir con las más diversas condiciones meteorológicas, lo que hará que la dificultad aumente notablemente.

Lógicamente, todo esto lo podremos remediar en la mayor medida de lo posible, ya que podremos poner nuestro vehículo a punto en todos los sentidos, desde la presión de los neumáticos hasta la posición del asiento.

En el juego hay tres categorías distintas de karts: TKM, ICA y FORMULA A, de modo que será más que recomendable probar con cuál de las tres nos va mejor a la hora de competir.

Una de las pegas de este juego es la velocidad. Con esto no queremos decir que sea mala, sino que no está bien representada. Cuando estemos conduciendo y en una larga recta logremos poner al máximo de velocidad nuestro kart, si nos fijamos, el velocímetro marcará hasta 144 Kph., pero eso no será lo que a nosotros nos parezca.

En realidad nos parecerá que vamos, como mucho, a 90 Kph., aunque en la realidad sí que alcancen esa velocidad. Esto tiene una pequeña pega, que es la falta de realismo, pero también hay algo a su favor, y es que la velocidad a la que nos desplazaremos es más que suficiente para este juego. Si todo fuese más rápido, sería prácticamente imposible jugar, por lo que no se puede calificar como un error propiamente dicho.

En fin, Super1 Karting Simulation es un juego que nos hará disfrutar durante bastante tiempo, aunque también es verdad que el control se podía haber mejorado, así como un ajuste más adecuado de la dificultad. Por lo demás, nos encontramos ante un juego más que correcto y con un impecable apartado gráfico.

## ...en la Red

**Si quieres saber más acerca de este juego y no sabes dónde acudir, en esta página Web encontrarás mucha información sobre él. www.midasinteractive.com**

**7,9**

**Super1 Karting Simulation**

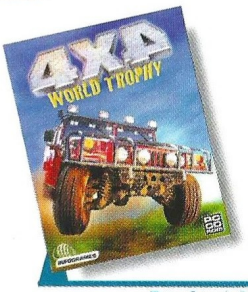
**Pros:** El apartado gráfico del juego es muy bueno, así como la representación general del mundo de los karts.

**Contras:** Tiene un nivel de dificultad muy alto, lo que impedirá que todo el mundo disfrute de él. La sensación de velocidad no está muy bien representada.

## En punto muerto

# 4x4 World Trophy

*Cuando una compañía presenta un juego espera que las críticas sean, en cierto modo, buenas. Eso no es un problema si el juego lo merece, lo malo es cruzarse con uno como el que nos ocupa.*



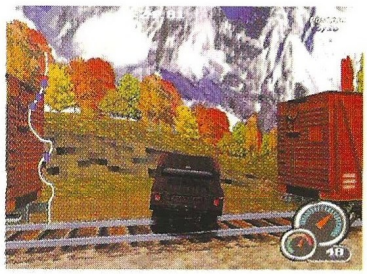

**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D, Windows 95/98
**Nº de jugadores:** De 1 a 4
**Editor:** Infogrames
**Distribuidor:** Infogrames

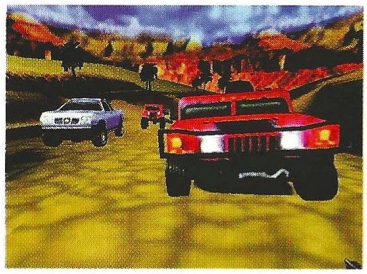
A todas luces, este 4x4 World Trophy es uno de los menos afortunados juegos que hemos tenido el "placer" de jugar. Cuando lo coges entre tus manos, si eres de esas personas a las que el mundo del motor le fascina, sea la disciplina que sea, albergas algunas esperanzas de que el juego sea lo más divertido posible, y si además es de aquellos que cuentan con un buen apartado gráfico pues mejor que mejor. El problema llega cuando tenemos el juego perfectamente instalado y nos disponemos a jugar; unos gráficos francamente mediocres que ni siquiera se mueven bien en pantalla ni aunque tengas un equipo de última generación, pocas opciones con las que jugar y un sinfín de cosas más que echan por tierra lo que podría ser una buena idea y un entretenido juego.

La verdad es que, al menos que nosotros recordemos, nunca ha habido un juego de este tipo lo suficientemente bueno como para superar el simple aprobado, pero 4x4 World Trophy se lleva la palma, y de qué manera...

Como decimos, además de las pocas opciones que tenemos a la hora de jugar, que se limitan a algún que otro campeonato y unas carreras simples, los gráficos son completamente irrisorios para los tiempos que corren. Tras contemplar unos circuitos que parecen salidos de la mente de un niño –atravesando pirámides mayas con unos saltos imposibles, miles y miles de árboles gigantes en nuestro camino imposibles de esquivar y un largo etcétera– nos encontraremos con que, además, la mayoría de los elementos se pixelan o tienen un grave problema de "clipping", por lo que no será nada extraño ver como atravesamos un árbol con nuestro vehículo sin apenas inmutarnos.

Pero la gota que colma el vaso es, sin lugar a dudas, la paupérrima jugabilidad con la que cuenta. Aunque contemos con un equipo que funcione a más de 400 Mhz y esté provisto de tarjeta aceleradora, los gráficos se moverán en pantalla a unos 10 frames por segundo (cuadros de animación), algo completamente inaudito disponiendo de una buena máquina.





### el truco es...

**Los interesados en recabar más información acerca del apasionante mundo de los vehículos 4x4 pueden darse un garbeo por las siguientes direcciones:**
**http://snapshots.4x4.org**
**www.4x4.org**

Para ser sinceros, hay muchos juegos millones de veces mejor que este, juegos que se encuentran a años luz a pesar de llevar varios años en el mercado, y eso por no compararlo con un juego más actual.

Es mucho más divertido comer pipas viendo una obra de la zarzuela que jugar a este "juego", por llamarlo de algún modo.

**2,5**

**4X4 World Trophy**

**Pros:** La música del juego está bastante bien y viene en pistas de audio, por lo que siempre podremos escucharla sin tener que instalar el juego en el ordenador.
**Contras:** Todo en este juego es mediocre, pero lo peor de todo es su nula jugabilidad. Mediocre hasta decir basta.

# CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

# Hasbro Interactive

HASBRO Interactive™

PROEIN SOFTWARE

**No hacen falta grandes ejércitos para conquistar el mundo. Tampoco será necesario que nazcas en fantásticos países para aprehender sus reinos de magia y fantasia. ¿Alguna vez has soñado con llevar a tu propio equipo de Fórmula 1 hasta las cumbres de la victoria? ¿O preferirias intentar sobrevivir bajo un aluvión de balas jugando en multijugador en un emocionante reto de acción?**

**Si estas propuestas os interesan, participad en nuestro concurso: regalamos 5 lotes compuestos por un Risk II, un Majestic, un Grand Prix World y un Nerf Arena Blast.**

**No tendréis que contestar difíciles propuestas, ni devanaros los sesos dudando sobre el acierto de lo que escribais. Tan sólo enviad este cupón con vuestro nombre, edad, dirección y teléfono a nuestra dirección.**

## Cupón de participación

**Enviar a: Computer Gaming World**
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

HASBRO Interactive™

## Bases

**1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envien el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:**

**COMPUTER GAMING WORLD**
**AMÉRICA IBÉRICA, S.A.**
**C/ Miguel Yuste 26.**
**28037 Madrid**
***(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Hasbro")***

**2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 5, que conseguirán una de los 5 lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.**

**3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Julio de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Julio de 2000.**

**4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Julio de 2000, publicándose el resultado en el número 57, correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.**

**5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.**

## Vuelo rasante

# Jagdverband 44

*La oferta de simuladores de aviones no es precisamente pequeña en el mercado de los juegos para PC. Esta vez tenemos una propuesta que, si bien no ofrece maravillas, tampoco nos abrumará con un precio excesivo.*

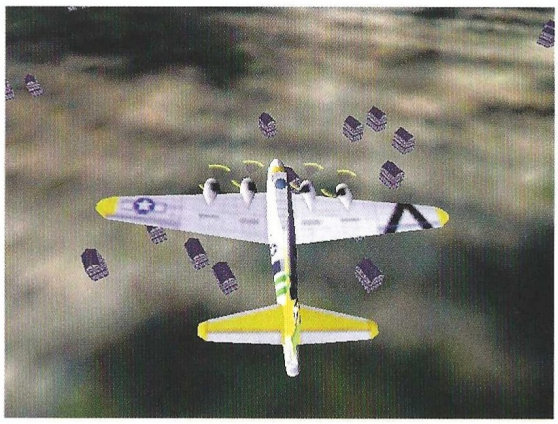
**Precio:** 2.995
**Requerimientos:** Pentium 166 MHz, 32 Mb de RAM, 120 Mb libres en Disco Duro, Windows 95/98, Tarjeta aceleradora 3D, CD-ROM 16x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor/Distribuidor:** Hammer Technologies

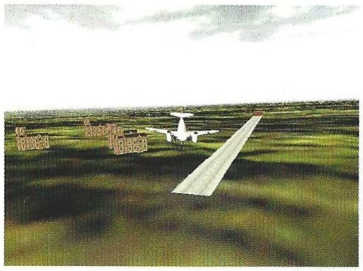
El conocido escuadrón de la aviación alemana "Jagdverband 44", será el protagonista de este juego que simula batallas emprendidas durante la Segunda Guerra Mundial. Adscrito a la Luftwafe, este juego te ofrece la oportunidad de volar a los mandos de diecisiete modelos de aviones diseñados en aquella época, tanto al lado de los aliados como de los nazis.

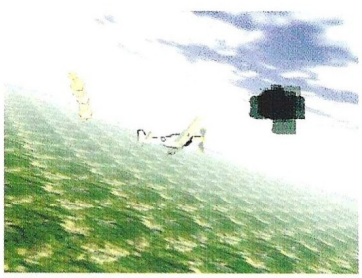
Desde los Messerschmitt BF 109, 110 y 262, hasta el Henschel HS 132, pasando por logros tan interesantes como el Bachem BA Natter –que es uno de los aviones secretos en el juego–, entre otros. Por el bando aliado, el Republic P47 Thunderbolt, el Boeing B-17 Flying Fortress y el bombardero Avro Lancaster –el más famoso de la Royal Air Force– serán tres de entre los 8 disponibles.

Jagdverband 44 ofrece además del juego, un editor de misiones en el que puedes elegir entre misione aéreas, de aterrizaje o bombardeo para jugar de día, al atardecer o de noche. Este editor ofrece 16 aviones, 13 edificios –algunos de ellos notablemente emblemáticos como el Big Ben o la Torre Eiffel– y también la posibilidad de jugar con los aliados o al lado de los alemanes.

Decenas y decenas de misiones para jugar de forma aleatoria o cronológicamente, en modo campaña, o de acción inminente, y que abarcan los modos de juego caza vs caza, bombardero vs caza, enfrentamiento de escuadrillas o resistencia, además de las de aterrizaje o bombardeo que también están en el editor de misiones. No obstante las posibilidades que ofrece este simulador, el juego no es muy apropiado para los amantes incondicionales de la simulación, dado que se trata de un título muy elemental. Quienes deseen iniciarse en este mundo a través de un producto con pocas complicaciones, sí tendrán una oportunidad con Jagdverband 44.







## ...en la Red

**Podrás acceder también a la página oficial del juego desde www.hammert.com**
**En la página oficial tendrás información más extensa aunque algunas cifras y parámetros varían de una a otra.**
**www.jag44.com**

## 2,5
### Jagdverband 44

**Pros:** Oportunidad de jugar tanto en uno como en otro bando. El editor de misiones añade algo de valor al juego.
**Contras:** La calidad gráfica no es muy alta. Se trata de un simulador muy elemental.

# ACCESO DIRECTO A LA INFORMATICA CON UN SOLO CLICK

ZDNet España

¡AHORA CON ACCESO GRATUITO A INTERNET!

**Unete a ZDNet**
Boletín de noticias gratuito, para recibir a tiempo la información que más te interesa.

**ZDNet Noticias**
Información de última hora con las noticias más destacadas del sector informático.

**Canales**
Una increíble lista de contenidos que ofrece a cada usuario todo lo que necesita.

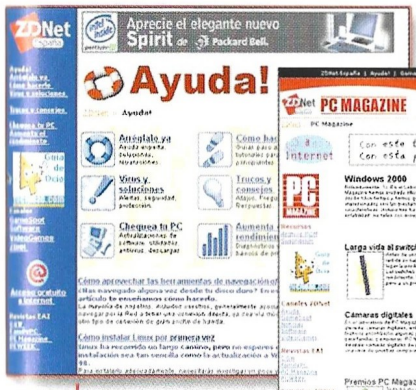
**Temas en ZDNet**
Los artículos más interesantes de la actualidad sobre la informática y la tecnología.

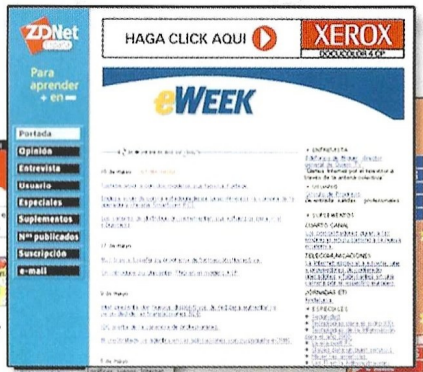
**Software gratuito**
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware para volcar en el ordenador.

**Revistas de Editorial América Ibérica**
Fácil y rápido acceso a Computer Gaming World, PC MAGAZINE, FamilyPC y eWEEK.

## DESCARGA DE SOFTWARE

Todo tipo de software: utilidades, herramientas gráficas, juegos, internet y mucho más.





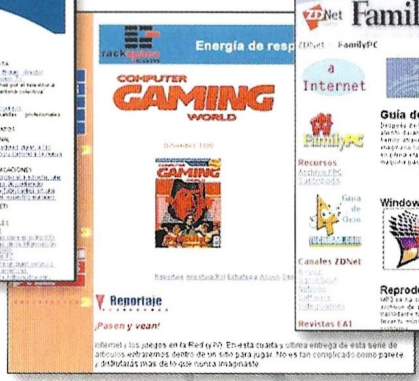



IMAGEN LIMITE

## SOPORTE TECNICO

Ayuda experta en todo momento para resolver cualquier duda referente al mundo de la informática.

## PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

## eWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información para la nueva Economía...

## FamilyPC

La informática accesible para todos, descubre lo más nuevo, todo lo que puedes hacer con tu PC. Conoce ya la informática pensada para la gente de hoy.

## Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación...
Con las mejores ofertas del momento.

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

américa ibérica
www.eai.es

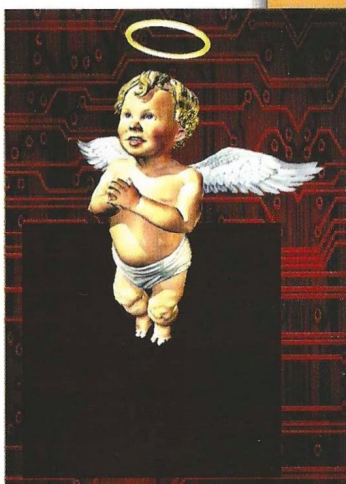
PC MAGAZINE EDICION ESPAÑOLA
FamilyPC
COMPUTER GAMING WORLD
eWEEK

www.zdnet-es.com

TOP SECRET

# MESSIAH

## Angelical demonio



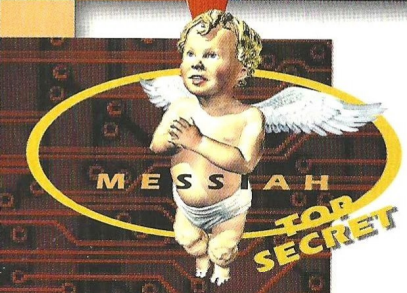
*Las cosas en la tierra no van bien. El mal se está apoderando de toda las ciudades, y los inocentes sucumben ante el poder de los grandes estamentos. Éstos, amparados en el poder de las multinacionales y su fuerza militar, no dudan en aplastar a todo aquel que se interpongan su camino. Los inocentes mueren y las ciudades se deterioran poco a poco, en un caos de contaminación y maldad.*

### INTERVENCIÓN DIVINA

Ante todo esto, el Señor decidió romper su política de neutralidad, enviando uno de sus enviados a la tierra. El elegido en cuestión, bien llamado El Mesías, es un angelito al que no le apetece nada bajar desde su cielo y tener que trabajar en la tierra. Fanfarrón, socarrón, malhablado y con muy malas pulgas, será el protagonista indiscutible de nuestra historia. Las únicas armas de las que dispone serán sus alas y una habilidad fuera de lo común: el arte de la posesión.

### ESTRATEGIAS GENERALES

Aunque el camino que elegiremos en Messiah tiene una gran parte de linealidad, las acciones en las que tomaremos parte de un área a la siguiente sugieren un abanico de posibilidades bastante amplio. Podemos elegir un camino con escasa o nula violencia en nuestras acciones, o por el contrario, dejar tras nosotros un reguero de sangre y muerte.



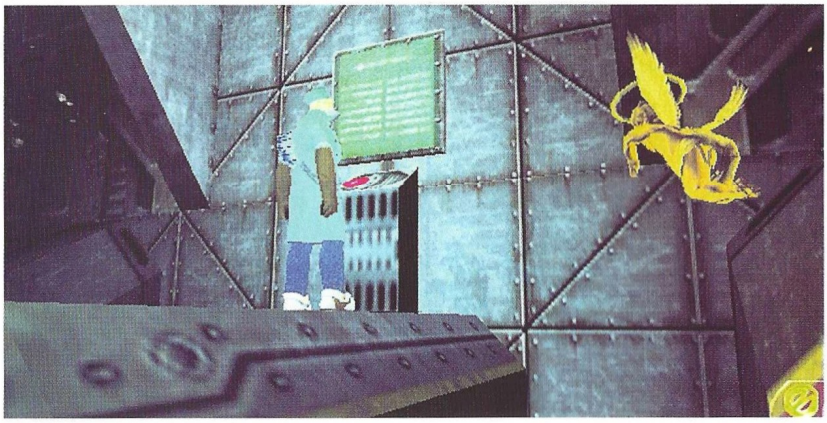

**Según la selección de la dificultad del programa será más o menos difícil poder poseer a los personajes**

## Posesión Celestial

Es una de las estrategias básicas. A lo largo del juego tendremos que poseer a una gran cantidad de personajes para poder acceder libremente a las instalaciones y lugares por donde transcurre la aventura. La técnica de la posesión es muy sencilla: cuando el infortunado personaje que tenga la mala suerte de encontrarse con nuestro Ángel se encuentre situado de espaldas, entrará por la espalda, y se introducirá dentro del personaje de tal forma, que nuestro hombre perderá totalmente la conciencia, pudiéndole manejar a nuestro antojo tomando el control de todos sus actos. Esta habilidad de poseer criaturas vivientes, desde el gigantesco Behemoth, hasta la insignificante rata, es su habilidad más útil. Saber a quién hay que poseer y a quien no es necesario, nos puede ayudar a evitar encuentros violentos y a permanecer sanos y salvos en la mayoría de las ocasiones. Recordar que según la selección de la dificultad de este programa, será más o menos difícil poder poseer a los personajes. Por ejemplo, en el nivel más fácil podremos poseer desde el frente, mientras que en el nivel más difícil, Bob sólo podrá introducirse en el cuerpo de nuestro enemigo desde la espalda.

Una de las cosas más importantes a tener en cuenta es que deberemos ser tan silenciosos como nos sea posible, intentando evitar por todos los medios que ninguno de nuestros enemigos nos vea poseer a nadie. Las fuerzas de seguridad atacarán inmediatamente a Bob, y si son capaces de observar que nos hemos metido dentro de otro cuerpo, no dudarán por todos los medios en acabar con el nuevo inquilino. Aunque Bob no podrá morir mientras esté introducido en el cuerpo de un individuo, no nos interesará que muera, al menos por el momento.

Para volar, simplemente hay que mantener presionada la tecla de salto, esto permite a nuestro Ángel salvarse de quedar aplastado incluso desde las más grandes alturas. Gracias a esto, es capaz de alcanzar áreas inaccesibles del juego.



## Acciones hostiles

Aunque en la mayoría de las ocasiones es posible realizar la aventura a través de las calles de la ciudad sin apenas conflictos, hay veces que no queda más remedio que luchar. En ocasiones, tendremos aliados, aquellos que no han visto la posesión y que mientras no estemos en modo de combate no representaremos ninguna amenaza para ellos. Por eso, es muy importante estar seguros de que no estamos en modo de combate de una forma accidental, por los graves problemas que eso nos podría acarrear.

En medio de la lucha, actuar de francotiradores es una de las opciones más inteligentes. Hay veces, que el número de enemigos es tan arrollador, que es imprescindible poder quitarnos de en medio unos cuantos segundos antes de meternos de lleno en la lucha. Lo más aconsejable es evitar el enfrentamiento siempre que podamos. No hay nada tan frustrante como perder un cuerpo que nos es imprescindible para poder entrar en un área de alta seguridad. Otro de los puntos importantes es la correcta forma de deshacernos de un cuerpo que no necesitamos. La mejor forma siempre es acabar con él, puesto que cuando recupere su conciencia intentará liquidarnos. Esto se pueda hacer dirigiéndonos contra un nutrido grupo de soldados enemigos –y de paso nos llevaremos alguno por delante,– pero esto conlleva un cierto riesgo para nuestro Ángel. Disparar un bazooka o una granada contra una pared cercana al cuerpo, es algo que no suele fallar. O simplemente, acercarnos hasta una barandilla y hacer saltar a nuestro inquilino al vacío mientras que nuestro Ángel vuelve a salvo gracias a la ayuda de sus alas.

## ARMAS DISPONIBLES.

Hay dos tipos de armas disponibles en Messiah: la primaria y la secundaria. El armamento primario consistente en armas portables y herramientas que la mayoría de los personajes llevan. El armamento secundario consiste en granadas y otros dispositivos de destrucción masiva.

## Armas primarias

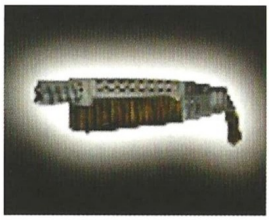
Son las armas y las herramientas utilizadas por los militares y los trabajadores de Faktur. Sólamente podemos utilizar un arma a la vez, por lo que es importante elegir el arma adecuada o la herramienta idónea para cada situación.

Las primeras, y unas de las más viejas del mundo, son nuestros puños y nuestras piernas. Son eficaces contra un número muy pequeño de enemigos, pero útiles para ahorrar munición. Subiendo en el escalafón nos encontramos el soplete, herramienta que utilizan los trabajadores y es bastante inútil en el combate, al igual que otras herramientas de trabajo. Mejor utilizar los puños.

***Una de las cosas a tener en cuenta es que deberemos ser tan silenciosos como nos sea posible***

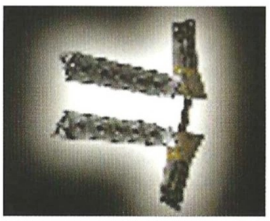
**La granada de distorsión crea un campo dimensional que arrastra en su camino a cualquier enemigo a su alcance**

## Escopeta de corredera



Es el arma estándar de las fuerzas de seguridad. Muy adecuada para el combate cuerpo a cuerpo y a corta distancia, pero bastante imprecisa a una distancia larga.

## Ametralladora



Tiene un alcance excelente para distancias largas y cortas y es capaz de hacer numerosas bajas en un corto espacio de tiempo. Asimismo, puede acabar con un solo disparo con cualquier enemigo si utilizamos el modo de francotirador.

## Lanzallamas

Es el arma más eficaz para el combate a corta distancia, pero cuidado, el fuego se extiende con demasiada rapidez y a veces es difícil controlar a quien quemamos. Usado con precaución, es bastante útil contra grandes grupos de enemigos.

## Maser

Es un arma experimental no demasiado útil contra los humanos, su verdadera finalidad es liquidar Behemoths, ya que es la única arma capaz de infringir algo de daño a estas bestias.

## Misiles

Sin ningún género de dudas, el misil autopropulsado es con diferencia la mejor arma en el juego. Extremadamente preciso, acabará con cualquier amenaza con un solo disparo. Es útil tanto para corta distancia como para distancias extremas.

## Torres defensivas

Estos cañones estacionarios sólo pueden ser usados por comandantes, pero son capaces de provocar un gran daño tanto a enemigos como instalaciones. La protección que ofrecen es inigualable.

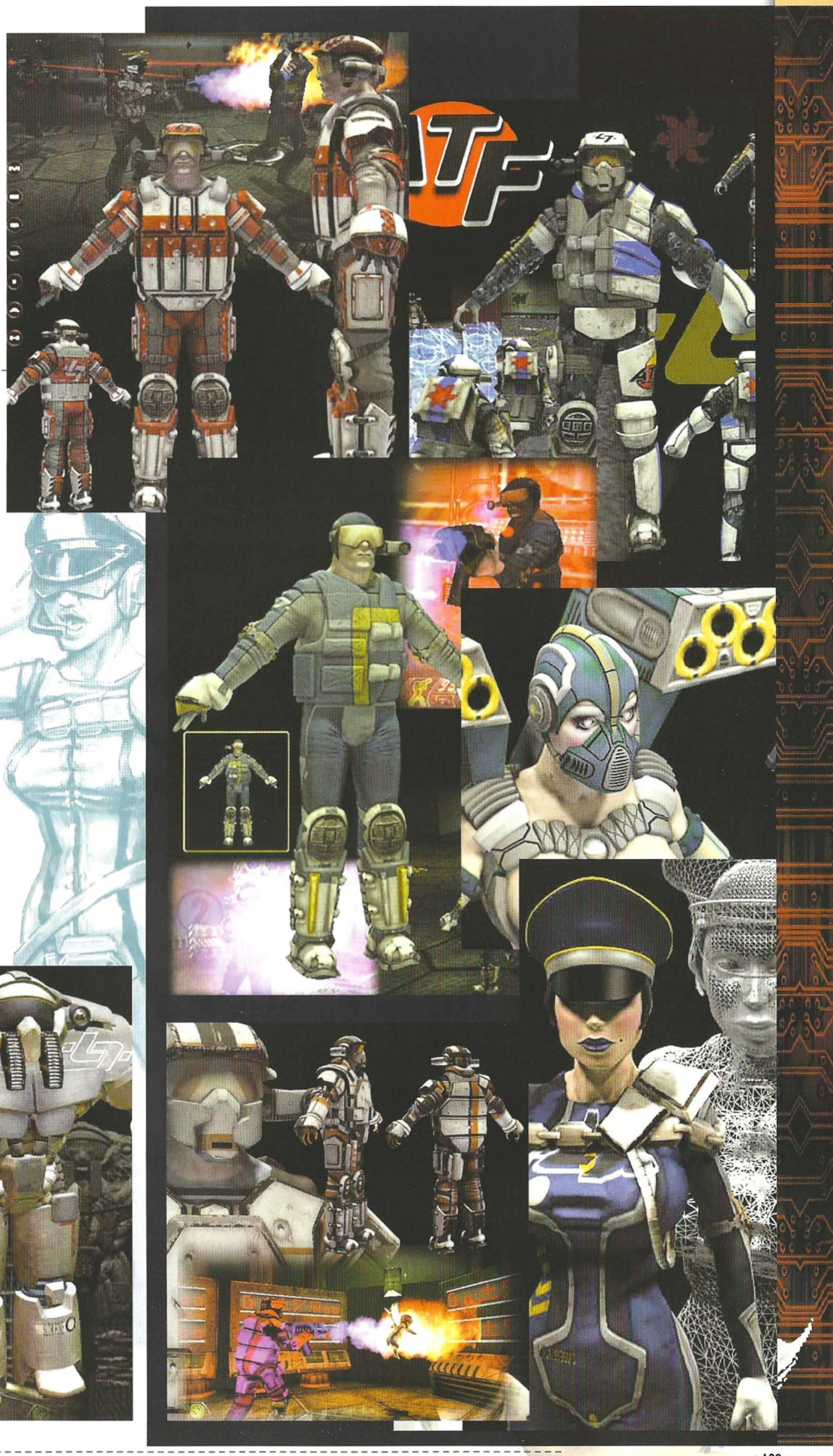
## Armas secundarias

Además de este tipo de armas, en el programa encontraremos otro tipo de armas ligeras consistentes en granadas y otros tipos de explosivos. No merece la pena extenderse mucho puesto que todos conocemos el efecto de una granada. Aparte de la típica granada de fragmentación, tenemos otras que sirven para aturdir y la única diferencia significativa está en la granada de distorsión. Esta crea un paso dimensional que arrastra en su camino a cualquier enemigo a su alcance.

## PERSONAJES

Personal militar: los guardianes de la ciudad son numerosos y duros, y aunque están distraídos intentando controlar las luchas entre bandas, hay que tener cuidado con ellos.

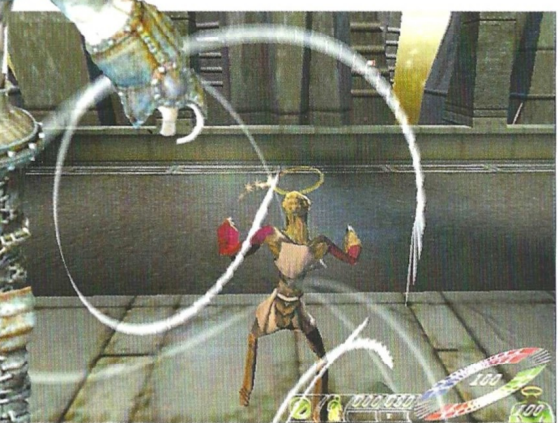
Policías con armadura ligera: son el cuerpo normal de patrulla de la ciudad. Y en la mayoría de las ocasiones, el cuerpo básico para nosotros. Por encima de ellos, encontraremos otros agentes que poseen una armadura más reforzada y van armados con ametralladoras y granadas. El nivel más alto de protección lo poseen los guardias pesados, siendo éstos muy difíciles de encontrar salvo en áreas de seguridad. Volviendo al escalafón militar, nos encontramos con los comandantes, los cuales son

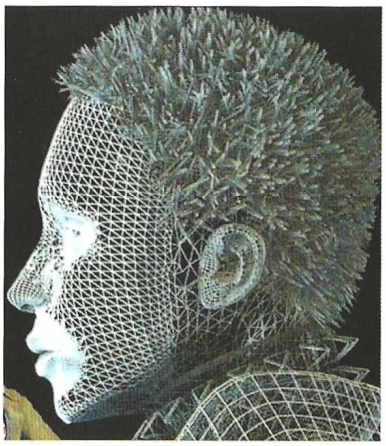


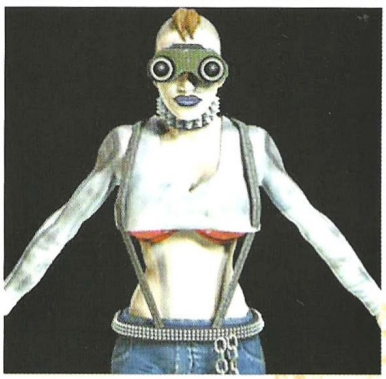
***Encontraremos todo tipo de ciudadanos por las calles de Faktur: trabajadores, científicos, prostitutas, bailarinas y camareros***

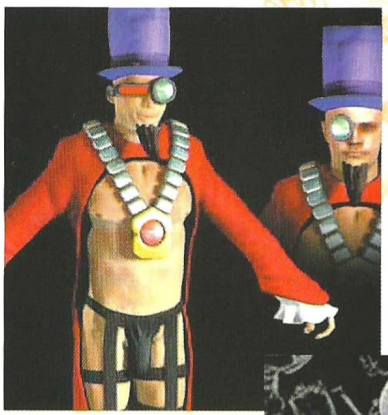
buenos soldados, y cumplen la importante función de tener el acceso a las zonas de seguridad militar, y son los únicos personajes con autorización para usar las torres defensivas.

Behemoths: son criaturas monstruosas fabricadas a partir de un hombre. En ocasiones van armados y pueden llegar a ser una auténtica pesadilla para el pobre ángel, aunque sí recordáis la historia de David y Goliat puede que os anime lo suficiente. Aparte de estos, nos encontraremos otro tipo de ciudadanos por las calles de Faktur, desde trabajadores, científicos, prostitutas, bailarinas







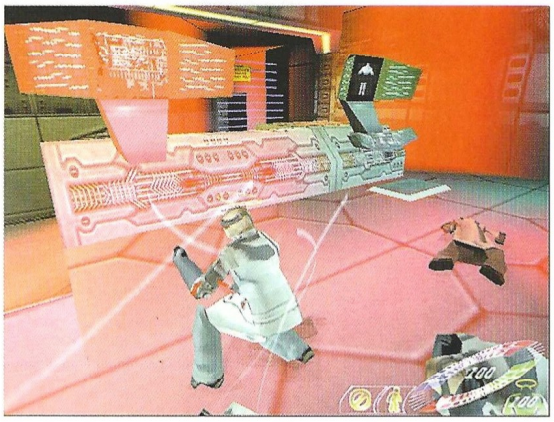


y camareros, que en su momento servirán para obtener información o acceder a lugares muy específicos.

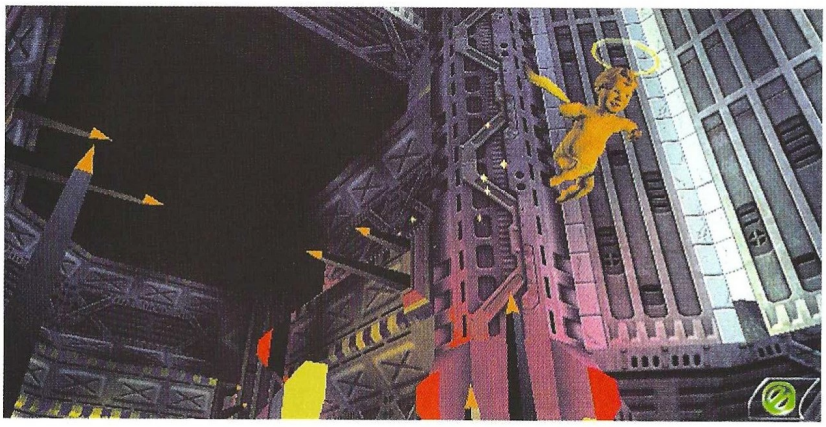
## GUÍA DE NIVELES

### Sector de embarque:

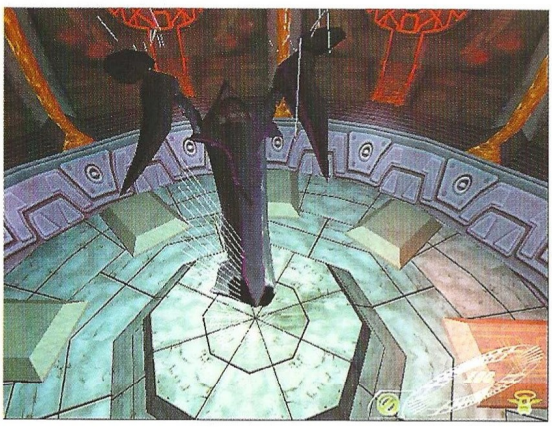
Comienza esta nueva vida en el cuerpo de un policía. Hay un montón de cajas adelante y a tu izquierda. Sube a la caja y activa el detonador (hay una mano impresa, utiliza la tecla de acción.) sal corriendo y ponte a cubierto. Tras la explosión, encontrarás una escopeta de corredera, recógela. Mientras nos sea posible, seguiremos el camino pacífico, y siendo posible que el guardia nos sea útil más tarde, saldremos de su cuerpo sin que nos vea. Bajo las escaleras es un buen sitio. Cuando alcancemos la parte superior, el halo se tornará rojo, indicando que tenemos un nuevo objetivo para la misión y si presionamos la tecla de objetivos, (F5) podremos leer el mensaje y enterarnos. Al final del pasillo hay un trabajador, tendremos que poseerlo y utilizar el detonador en las cajas. Las cajas explotarán para mostrarnos una puerta y una caja de munición. Abrir las puertas y entrar a través de ellas. Es primordial ahora no estar en el modo de combate. Pasa al lado del guardia y baja las escaleras hacia tu izquierda. En la parte inferior encontrarás dos científicos, tendrás



que poseer al que esta en la puerta cerca de la oscuridad. Una vez dentro, corre hacia las escaleras y dirígete hacia la segunda escalera caminando hacia el círculo enfrente de la puerta cerrada; cuando la puerta está abierta, corre y activa los controles de acceso. Esto abrirá la puerta 4. La puerta 4 esta en la parte baja del nivel a la derecha de las escaleras. Abrela y entra en la cámara de esterilización. Cuando termine este proceso, abre la segunda puerta. Hay dos salidas en el siguiente área, una escalera bloqueada por rayos y una puerta cerrada. Cerca de las escaleras hay un montón de cajas, encontrarás una ametralladora que es mejor no coger de momento, puesto que la necesitarás más tarde. Desde arriba, salta sobre los rayos hacia las escaleras. Puedes salir del cuerpo del científico, y rápidamente pasar el policía que está detrás de la puerta. Más allá, tomando el camino de la izquierda, hay una serie de obstáculos por los que



podemos trepar. Arriba encontrarás un estrecho túnel que lleva hacia la habitación, déjate caer hacia abajo y encontrarás tres botones. Estos botones controlan los ventiladores. Activa el botón del medio una vez, y levantará el ventilador 2 su posición de en medio. Activa el botón tercero dos veces para levantar el ventilador a su posición más alta. Deja el ventilador uno sin mover. Deberás de trepar cerca del primer botón hasta que estés a nivel con el ventilador uno. Estos ventiladores te darán el empuje suficiente para que puedas saltar de ventilador a ventilador hasta que alcances la habitación de control del reactor. Posee a un trabajador y activa las cuatro consolas para reinstalar el poder. Llama al ascensor que está cerca del primer interruptor y cógelo. Sal del reactor a través de la puerta que está enfrente del ascensor. Esto te llevará al puesto de mando. Deberás de cambiar de cuerpo y escoger otro trabajador. Ahora pasa por los guardias que te permitirán el acceso. Una vez que los guardias se han dado la vuelta, deja al trabajador y posee al comandante. Hazlo con cuidado, a fin de no alertar a los guardias y quédate en el triángulo Rojo para recibir la transmisión de emergencia, entonces activa el control de accesos y abre la puerta 5. Pasa a través de ella y recoge la ametralladora que habíamos dejado antes. Eliminar los guardias es una necesidad en este momento, pero cuida el cuerpo del comandante. Pasa ahora al modo de no combate, pues los demás oficiales te dispararán si notan una actitud hostil. Una vez que has pasado la puerta 3 estarás donde empezaste, pisa en el círculo para abrir la puerta dos, ponte a cubierto, elimina a todos los enemigos y pasa a través de la puerta. Uno de los enemigos, con un misil, bloquea la puerta final, elimina toda la resistencia y entra a través de la puerta número 1 a la vieja ciudad.



## La vieja ciudad

Lo primero que hay que hacer es conseguir un cuerpo de comandante para nuestro pequeño amigo. Una buena escopeta también nos hará falta. Según salimos del sector de embarque, encontraremos unos policías a la derecha, y un comandante cerca de una barrera a la izquierda y algunas escopetas a la derecha. Corre hacia la otra parte de la calle y con una escopeta, dispara a los explosivos, esto destruirá la barrera y lanzará al comandante afuera, ocasión innegable para poseer su cuerpo. Entonces, coge el ascensor pequeño que lleva al tejado, donde verás una consola que activa un cañón. Utiliza este arma para eliminar toda resistencia y hacer saltar la barrera (también es posible hacer esto con el bazooka).

Deberemos de volver hacia las calles y coger las escaleras que están situadas cerca de la nueva barrera. Llegaremos a una instalación de reciclaje y correremos hasta llegar a la barrera láser. Arroja el arma y corre hasta llegar a la pequeña cornisa a tu izquierda. Deshazte del cuerpo anfitrión, agáchate y pasa por debajo de los láser. Ocupa el cuerpo de un científico que está detrás de la consola, entonces actívala para que los científicos caigan al reciclador. Otro científico aparecerá. Repite este proceso hasta que el reciclador esté lleno. Sal del cuerpo del científico y vuelve a pasar por debajo de la barrera láser. Posee al trabajador y activa la consola de la derecha, recoge el pak y sigue el túnel hacia la plataforma elevada. Desde allí deberemos de alcanzar el túnel de nuevo. Salta a la cornisa que está situada cerca de la puerta del incinerador. En la cornisa está la consola que abrirá la puerta del incinerador. Usa la consola y desciende al suelo, ya que la puerta se abre sólo unos escasos segundos. Date prisa y entra.

Trepa hacia el túnel, entonces, salta a la cornisa, y utiliza la habilidad del Pak para volar y accede a la pequeña cornisa que está arriba. Hay allí una pequeña tubería que está a la izquierda (si miramos de frente al generador). Salta hasta esta tubería y dirígete a la pared que está por encima,

hacia las afueras. Llegarás a un pequeño puesto científico, ocupado por personal militar. Utiliza el pak para no caer contra el suelo. Hay un ascensor en el centro de la habitación, utilízalo para subir al segundo nivel, abre la puerta y llegarás aun pequeño recinto. Es hora de ver las habilidades de Bob. Dejaremos el cuerpo del científico y poseeremos el de una rata que esté rondando por allí. Entonces nos introduciremos en el ventilador y llegaremos a un lugar lleno de restos humanos; sigue tu camino por el ventilador que está al otro lado de la habitación (gracias a la rata podremos seguir nuestro camino ayudándonos por las áreas elevadas utilizando los huesos como puentes). Seguiremos por este camino hasta que lleguemos a una pequeña cornisa. Déjate caer y posee a un policía que anda por debajo. Activa entonces el detonador que está en la caja y sal a través del conducto de ventilación. En el suelo verás otro ventilador, tómalo como referencia. En este momento, asegúrate de no estar en modo de combate y prepárate para el siguiente nivel.

## Las afueras (Outskirts)

Sal desde el ventilador hacia el callejón. Verás un grupo de enemigos esperando allí. A tu izquierda hay una rampa de metal, sobre un área ocupada por policías; cuando te enfrentes a ellos, hazlo sólo para huir lo más rápido posible, puesto que no hay forma de vencerlos, ya que, salen refuerzos continuamente. Posee a un policía y corre hacia la rampa, toma el camino a tu izquierda, verás una consola de mandos tras una barrera de cristal. Dispara a la barrera y activa la consola, esto acallará el láser. Vuelve hacia la rampa y baja al callejón, una vez la resistencia esté eliminada, toma las escaleras detrás del láser destruido. Arriba y a la derecha, hay una barrera de plasma, a la izquierda un detonador, actívalo y ponte a cubierto. Deberás de saltar a través de la ventana, hacia la sala de control (un pak aquí nos sería muy útil). Activa la última de las consolas a fin de restablecer la energía del ascensor en el centro del callejón. Aquí podremos utilizar el armero y llevarnos algún arma pesada. Desarma la barrera de plasma utilizando la consola y vuelve al

callejón. El ascensor está cerca del conducto de ventilación que utilizamos, toma el ascensor y dirígete a una habitación llena de embalajes y donde hay algunas consolas más. Dispara a los embalajes, con la explosión descubrirás un nuevo conducto que te llevará a una alta viga, por debajo, una cornisa. Es hora de dejar este cuerpo, y deslizarnos hacia la cornisa. En una de las ventanas, verás a un comandante duchándose. Espera y poséelo. Sal por la puerta abierta, dirígete a la puerta contraria y sube las escaleras.

Activa todas las consolas y camina cerca del armamento para activarlo; baja las escaleras, cruza la habitación del comandante y sube por las otras escaleras. Abre la puerta y lucha. Una vez hayas acabado con todos, toma la gran puerta como dirección y llegarás a un área descubierta donde hay una consola. Actívala. Te verás metido en otra confrontación, siendo lo más peligroso las torres blindadas. A pesar de esto, deberás disparar a los soportes más allá de éstas para evitar su fuego.

A la vez, la barrera de plasma de la siguiente sección desaparece. Desactiva las torres, y a través de las puertas, llegarás a la siguiente habitación. En esta habitación te encontrarás con un policía con armadura media y otro con armadura pesada. Ten cuidado con ellos. Encontrarás también algunas cajas de munición y granadas. Recoge lo que puedas y abre la puerta. Te encontrarás en una emboscada, cuando todo termine, dispara a los contenedores que bloquean la puerta y entra. Si has poseído a algún policía no encontrarás resistencia; si comienza el tiroteo, elimina a los que tienen misiles primero, y bien oculto tras los contenedores. Una vez que el área está asegurada, procede hacia la puerta de enfrente. Un verdadero ejército te espera. Lo mejor es ir poseyendo cuerpos hasta que se vayan eliminando en el tiroteo. Cuando la amenaza termine, posee a un policía y abre la puerta usando el scanner de seguridad. Entra al complejo y sigue el camino al ascensor; no te preocupes si se rompe. Debes de ser como Mac Giver en este juego.

Te encontrarás con una patrulla. Posee al trabajador más cercano al ascensor y utiliza los frenos para fijar el elevador. Llegarás a una habitación patrullada por algunos policías con armadura media. Vigila sus movimientos y posee uno cuando sus compañeros no te vean. Hay una gran puerta a la izquierda y un recibidor a la derecha. Elige la puerta. Una vez más, guardias y bandas estarán luchando. Posee al policía que lleva el bazooka, entonces vuelve al complejo. Baja al recibidor, donde verás un área bloqueada por una barrera láser. Dispara al panel de control para desactivarla. Debes restaurar la energía urgentemente y para ello deberás ir a las alcantarillas. Vuelve y baja hasta que encuentres el muelle y la puerta de acceso.

## La alcantarilla

Debes de seguir tu camino por el recinto amurallado hasta encontrar el cuartel general de la resistencia. El primer área donde llegues, será un gran espacio y un callejón que llega a una gran puerta cerrada, al final del callejón hay una pequeña habitación con dos armeros. Recoge lo que necesites. Vuelve al área y verás dos puertas: una es por la que saliste y otra es la que nos interesa, toma esa y a través de una pequeña puerta llegaremos al ascensor. Dirígete en el ascensor y sal. Ves hacia las escaleras y alcanza el nivel superior. Hay un vigilante aquí, que podemos poseer. Si no, acaba con él y continúa. Al final del pasillo llegarás a un camino cortado. Si estás dentro de un cuerpo estás a salvo, pero si no, bastantes enemigos atacarán. Nuestro anfitrión quedará herido en la caída, por lo que es necesario que cambies de cuerpo y recojas un pak, que será de gran ayuda más tarde. Verás una pared corta con algunas tuberías a lo lejos. Salta sobre la pared y observarás un gran pozo debajo de ti, que es la entrada a las alcantarillas. Déjate caer utilizando el pak para no sufrir daño alguno. Sigue el túnel y pasa la puerta cerrada hasta un pasadizo encima del alcantarillado. Verás una pelea entre policías y bandas, pudiendo intervenir si quieres. Llegarás, tras la pelea, a un espacio en el pasadizo cerca de tres émbolos. Deberás de saltar sobre cada uno de los émbolos, hasta llegar a la parte lejana de la habitación. Usa el pak o deslízate con las alas como Bob. Llega hasta el tercer pistón y espera hasta su máxima altura para saltar y alcanzar el

pasillo. Ten mucho cuidado, porque es francamente inestable.

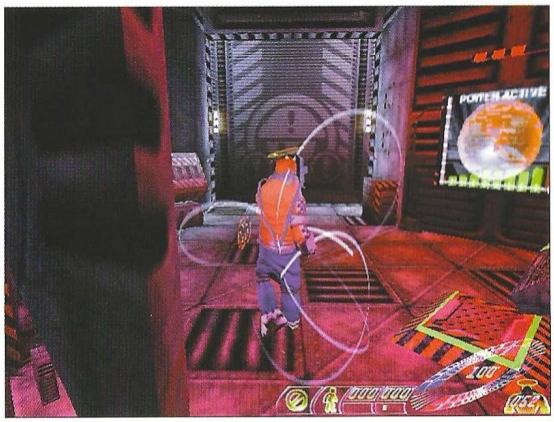
Al final del pasaje observarás una puerta cerrada y un lugar guardado con lásers . Por suerte, un guardia está bloqueando el láser inferior y Bob se podrá deslizar por debajo. Nos toca poseer a uno de los pandilleros, preferiblemente a aquél que no está ocupado comiendo. Entonces, activa la consola para restablecer la energía y desarma la barrera láser. Saliendo de aquí, la puerta nos llevará dentro del túnel principal. Derecha y arriba por el pasillo. No ascendáis por las escaleras, seguid por la puerta bajo las escaleras y seguid el túnel hasta el final, donde encontraréis a un Behemoth, que tendréis que poseer y dirigiros de vuelta, esta vez,

hacia las escaleras que dejamos atrás. Una puerta en la parte superior de las escaleras, te llevará de nuevo a las calles; la policía sigue luchando y tu puedes eliminar a todo el mundo fácilmente con el poder de tu nuevo anfitrión. Ahora, cuando hayas acabado con las fuerzas hostiles, corre calle abajo. Abre la puerta en la siguiente área y lucha contra los enemigos que te ataquen, continúa calle abajo (cuidado con el guardia del Bazooka). La puerta está abierta en parte, por lo que deberás de seguir tu recorrido como Bob. Algunos policías te dispararán: ponte a cubierto y busca un anfitrión rápidamente. Tras esto, entra en el muelle y sube, donde te encontrarás cerca del láser que desactivaste. Es hora de entrar al ascensor y dirigirse al laboratorio. En esta sección bastará con que poseas un científico para poder acceder y que cuando el Behemoth salga, lo poseas también para que con su peso, active la puerta de salida.

## El almacén

Regresarás de un encuentro con Satán en un ascensor en las afueras de un almacén. Sal por una de las puertas grandes y posee rápidamente a uno de los policías que patrullan el área. Hazlo con sigilo y sin que te vean. Tu prioridad es acceder al annex.

A través del pasillo de seguridad, llegarás a la siguiente área. Ves a la oficina con ventanas en la parte final del garaje y activa la consola de la izquierda. Esto abrirá la puerta de seguridad a la



siguiente área. Pasando a través de ella, llegarás a un ascensor inactivo, un ascensor activo y algunas consolas. Ignora las consolas por ahora y entra en el ascensor escoltado por dos policías. Sube en el ascensor a la sala de control y activa la consola para restablecer la energía de los demás ascensores. Habrá una alerta de seguridad: estáte preparado para la acción. A través de la puerta llegarás a la plataforma. Posee al trabajador y activa los controles que están cerca de las puertas, corre a través de ellas mientras están abiertas, entra en el ascensor y baja. En el garaje, ve a la consola de la pared. Activa la consola para conseguir un trabajador de radiación. Cuando llegue, poséelo. Entra en el ascensor de carga y bájate en la segunda planta del área de almacenamiento. En la pared de enfrente, observarás un ascensor que te llevará a la tercera planta. Cógelo y verás una consola que activa un dispositivo radioactivo. Actívalo y regresa de vuelta al ascensor, baja a la segunda planta y vuelve de nuevo por el mismo ascensor por el que subiste, bajando otra vez al nivel de partida. En la segunda planta hay otro dispositivo que tienes que activar. Ahora, entra en el otro ascensor y desciende al área de almacenamiento del sótano, donde activarás el siguiente dispositivo. Antes de salir, activa el pequeño ascensor cerca del montacargas. Este elevará una caja que te dará acceso a la galería superior, donde encontrarás armamento pesado (harpoon). Toma el ascensor que lleva al centro de control nuclear y activa el dispositivo en la consola. Una vez que la señal de alerta comienza a sonar, coge los ascensores y vuelve hasta el garaje. Una vez allí, ves hacia la puerta (annex) que estará ahora abierta. Antes de salir, posee a un trabajador y que recoja el Harpoon. Es hora de salir.

## El anexo (annex)

Usa el misil para aplastar al vigilante que está más allá de la puerta. Baja por las escaleras de la galería y sube por la escalerilla a la sala de control. Hay dos polis aquí. Dispárales con el Harpoon o te atacarán en breve, desactiva la barrera láser desde la consola, entonces sal de la habitación y vuelve a bajar a la galería. Deja que los polis y la resistencia se enfrenten y sigue a los policías hasta la sala pequeña. Había una barrera bloqueando el acceso, pero tú la desarmaste. Si tu has poseído al trabajador, corre y utiliza la consola, si no, vuelve al almacén y hazlo.

Tras haber activado la consola, asciende hasta el nivel de la calle. Ahora mira cuidadosamente: la puerta con la plantilla de fuego es la que has desbloqueado. Salta de la pared a la tubería y abre la puerta.

Esta calle está llena de gas inflamable: cuidado con tus movimientos o te achicharrarás. Espera el momento propicio para moverte. Cuando llegues al final, salta sobre el guardia y desencadena un infierno sobre el resto. Es hora de cambiar de cuerpo y deslizarse hacia abajo para poseer al otro trabajador. Date la vuelta y dirígete al centro de control, evitando los rayos. Cuando llegues al centro de control, activa la consola y desposee al trabajador; salta al enrejado y de allí a la plataforma elevada, ésta se moverá hacia delante, y desde allí deberás de saltar a la siguiente hasta que te encuentres cerca de la salida. Deslízate hacia la puerta, ya que sólo tienes 30 segundos para hacer esto.

Una vez conseguido y a salvo (¿se está realmente a salvo en este juego?) sube las escaleras que te llevarán a la consola donde desbloqueaste la puerta superior de acceso. Posee a cualquiera que te apetezca y dirígete a la galería a través del anexo. Te encontrarás en la calle, con un Behemoth a buen recaudo y un trabajador sonriente cerca de una puerta. Entra por allí y te encontrarás una consola, actívala y se abrirá una puerta detrás de ti. Salta desde allí a las tuberías de la pared, y desde allí a una de las plataformas verticales justamente enfrente. Ahora salta a la cinta transportadora.

La siguiente sección de la cinta está bloqueada por una barrera láser; salta sobre una de las losas de metal que se mueven hacia el cinturón, entonces salta sobre la barrera mientras la losa pasa por debajo. No te dejes caer sobre la otra cinta todavía, espera que caiga la caja, entonces hazlo.

Salta sobre la caja de nuevo, utiliza la altura que te procura para poder saltar sobre la barrera láser. Cuando hayas pasado la segunda barrera, sigue la cinta; cerca del final verás una cornisa, salta sobre ella y toma la galería. Llegarás a una consola, actívala para limpiar de guardias la siguiente área.

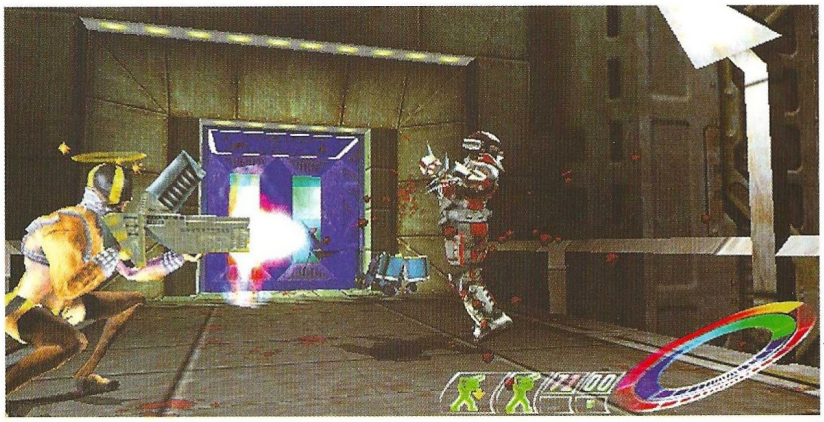
Ahora, a través de la puerta, coge el ascensor, salta a la plataforma y activa el interruptor, que te llevará a la fábrica de armas.

## La fábrica de armas

Posee al científico que está viendo la TV. Corre a través de la plataforma sobre las turbinas y sigue el camino a la izquierda. Utiliza la consola para abrir las puertas de la fábrica; antes de bajar a través de las puertas, baja las escaleras y posee al policía del bazooka. Ahora pasa por la puerta, sigue el pasillo a la derecha. Hay un armero aquí, aunque no lo necesitas, muy pronto vas a conseguir un arma mucho más potente. Pasa por la puerta y llegarás a una sala de experimentación de un prototipo de arma. No enciendas el arma pues es peligrosa para la salud de nuestro anfitrión. Camina hacia una de las plataformas y mira abajo. Debes de saltar y usar las tuberías y las plataformas entre donde estás y la plataforma inferior. Ahora, coge la puerta y usa el ascensor. Salta a la plataforma y activa el interruptor, esto te llevará a la fábrica de armas.

Utiliza la consola que está cerca del pasillo para restablecer la energía a los ascensores. Entra por la puerta hacia la sala de fabricación y usa la consola para activar el proceso de fabricación de un Maser. Baja los escalones y activa la consola. Conseguirás un Maser nuevecito. Entra al ascensor que está detrás de ti. Dirígete al segundo piso.

Debes de recargar el arma. Al salir del ascensor gira a la derecha y coge el ascensor con los nombres "courtyard" y "basement". Baja hasta el sótano. Cruzando el puente tenemos la estación de carga. Desafortunadamente, los científicos son los que controlan la estación de carga, deberemos de buscar otra ruta.



Salva el juego, porque si fallas no podrás recoger el arma. En dirección al puente, mira a tu izquierda, observa las tuberías. Salta hacia ellas y camina hacia el centro, por debajo hay una gran rueda, debes de planear el salto y correr cuando la parte sólida de la rueda esté directamente debajo de ti. Salta luego a la pequeña cornisa que está antes de la puerta. Abre la puerta. Mira abajo antes de entrar, debes de saltar a aquellas tuberías de delante y seguir hacia la izquierda. Déjate caer a la cornisa inferior y sigue por la cornisa hasta que estés cara a cara con las ruedas. Esto es difícil, debes de saltar a las plataformas en cada rueda y a su tiempo. Una vez que llegues, salta las tuberías de enfrente, gira y trepa a la tubería superior y corre hacia la rampa de la entrada. Por fin estás en la estación de carga. Coloca el Maser en la estación y utiliza los controles para cargarlo, recógelo y sal de la habitación por la entrada reactivando el puente. Coge el ascensor por segunda vez en dirección al "courtyard". Sal y toma las escaleras, estarás de vuelta en el área en donde entraste por vez primera a la armería. Vuelve a través de la puerta a la fábrica y baja los escalones, la puerta de salida está ahora abierta. Baja por las escaleras y toma la puerta hacia abajo, cruza la nave hasta llegar a la gran puerta, detrás hay otra puerta, abriéndola te enfrentarás con un Behemoth, dispara el Maser y mátalo. Dispara también contra la barrera de plasma. Dirígete a la puerta a través del patio y elimina a los policías.

Detrás de esta puerta hay más Behemoths, no te enfrentes a la vez, sino que deberás de esconderte y disparar selectivamente esperando que se recargue tu arma. Una vez que hayas acabado con todos corre sin perder más tiempo hacia la puerta del final.

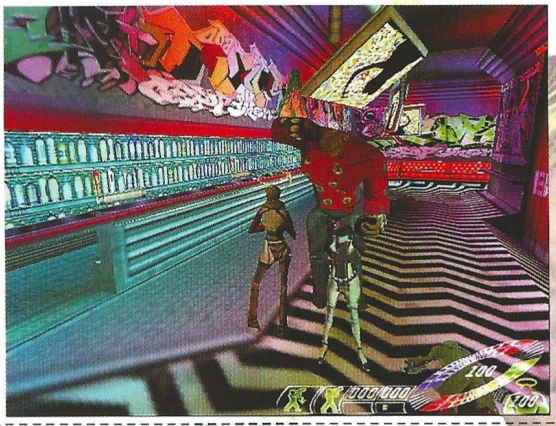
Más allá de la puerta verás una pequeña cornisa pegada a la pared. Salta de allí al pico que sobresale y alcanza la cornisa; salta de una a otra hasta que alcances las ruedas.

## ¡Oh no! ¡Más ruedas!

Cuidado, aunque hay más plataformas, son más reducidas, y hay que calcular mejor. Cuando las cruces, te encontrarás más ruedas en las paredes; espera hasta que el espacio aparezca entre las ruedas y salta sobre ellas. Al final verás una entrada abierta entre los espacios. Salta hasta la sala de control. Camina hacia la pequeña puerta cerrada y actívala. Funcionará mal y abrirá; entra y sube los escalones, a través de la siguiente puerta hay un trabajador. Poséelo y regresa a la habitación de la puerta estropeada. Abre la puerta grande y entra a la planta. Algunos trozos de desecho descienden rápido, salta hacia uno de esos trozos. Pasarás una abertura, salta sobre ella. Hay una base giratoria con una abertura para poder entrar. Sigue por la rueda. La sección del lado opuesto desciende, móntate en la cornisa que está delante.

Verás un mecanismo trabajando con desechos, de nuevo tendrás que pasar de unos a otros. Cuando paren aprovecha para montarte en uno de los barriles que caen, deberás desposeer al trabajador y volar por debajo de la barrera a la gran abertura.

Ahora deberás de coger el autobús que te lleve a la Sex city. Espera en el saliente a que la plataforma



giratoria se acerque, ya sabes el procedimiento, deberás de saltar y saltar hasta que llegues allí, donde poseerás a un trabajador con equipo de radiación, sube y ve a la bahía de carga. Posee un comandante para finalizar la carga del camión; activa los controles del camión y estarás en la Sex City.

## Sex City

Cuando llegues, la policía te verá casi con toda seguridad, por lo que elimina la resistencia y tras ello, desposee a cualquiera que hayas poseído. Verás un racimo de cornisas o salientes. Salta sobre una pequeña cornisa que corre a lo largo de la calle y vuela sobre la cornisa más alta que está enfrente. Sigue la cornisa y cuidado con las turbinas, que son muy truculentas. Paciencia, pues esto es habilidad pura y dura. Cuando pases las turbinas deslízate a la siguiente calle. Debes de conseguir el cuerpo de un oficial de nivel para poder pasar a la siguiente sección. Primero posee al primero que encuentres y no levantes sospechas. Una vez conseguido, corre calle abajo e ignora el club de momento; sube por las grandes escaleras hasta que llegues a las cabinas cerradas. Dirígete al centro de la puerta y posee al policía con equipo pesado.

Ahora vuelve abajo, al segundo nivel tras las escaleras que subimos, hasta que llegues a la barrera policial. Entra a la cámara de esterilización y te encontrarás con las chicas. Posee a una, baja la calle y las escaleras entrando después a la cámara sellada. Abre la segunda puerta y a través de la plataforma toma el ascensor hasta la planta inferior, activa el interruptor de la pared para que funcione el émbolo. Ahora toma el ascensor hasta el tercer nivel y utiliza el émbolo en la subida para acceder a la galería. Tendrás que llegar hasta el otro lado de la galería. Posee una rata y utiliza los conductos de ventilación para moverte. Saldrás justo detrás de la puerta de acceso al club. Posee a la chica que está de guardia y entra. Detrás de la columna, deshazte del cuerpo de la chica y posee a Pimp Daddy. En la caja conseguirás un pase VIP; utilízalo para activar la consola del centro de la sala, a fin de que funcione el ascensor privado. Entra al club y utiliza el pase Vip para acceder.

## Club Kyd

Desposee a Pimp y entra a través del agujero de la cerca de la plataforma en movimiento. Posee al trabajador y arregla la puerta. Vuelve a la plataforma y deslízate sobre los controles de la puerta. Al bajar observarás los contenedores en movimiento; salta de uno a otro y en el tercero agárrate al saliente lateral cuando el contenedor alcance la máxima altura. Sube a lo alto y posee a un policía que pasa por ahí. Suicídale para evitar problemas y una vez en el suelo, posee al policía con armadura ligera que encontrarás. Dispara a la ventana que está encima de los controles y utiliza la consola para desactivar la barrera láser. Desposee al poli y salta a través de la ventana rota y deslízate a los mezcladores amarillos. Desde el segundo mezclador alcanza la cornisa y abre la puerta. Hay más que deberás de ir pasando y evitando las corrientes eléctricas hasta otra cornisa, salta allí y aterriza en el tejado del ascensor, gira a la izquierda y observa la pared donde hay una especie de rejilla rota. Salta allí y deslízate a través de ella.

Sigue este camino evitando los mecanismos que te pueden aplastar y al final encontrarás una puerta. Utiliza el lector de manos y sonará una alarma de seguridad que hará que las paredes se cierren. Posee al trabajador que cae de la plataforma. Arrástrate (pues tiene las piernas rotas por la caída) hasta el lector de mano y elimina la alarma, accediendo por la puerta después.

Llama el ascensor y utilízalo. Posee al ciudadano con el que te encontrarás. Ahora estás en el club KYD. Utiliza el scanner de armas y deja la artillería. No te hará falta. Entra y gira a la derecha y sigue a través de las cortinas, hay una puerta detrás del bar que lleva al almacén. Posee a la camarera. Ahora sal de las cortinas a la sala de baile. Ponte a bailar, puesto que necesitas un pase VIP (debes seguir las flechas del pedestal).

En la sala VIP posee al comandante y después de la lucha, dirígete al ascensor.

## La zona militar

Sal del ascensor y te encontrarás con dos policías patrullando por debajo. Salta encima de esta zona.

Aunque el comandante se haga daño, Bob estará bien. Cuando puedas posee a uno de los guardias con sigilo y sin que te vean. Estudia sus movimientos.

Dirígete a través de la puerta a la cámara. Hay una torre aquí; baja el ascensor y posee al comandante. Activa el cañón y elimina todo lo que se mueva. Desactiva el cañón y baja. Desposee al comandante y dirígete a la otra puerta. Posee una rata y entra por los ventiladores. Primera a la izquierda, hacia arriba y a través del agujero del enrejado. Espera en la cornisa, un pájaro está a punto de darte una vuelta por el cielo.

Te dejará en un área de Behemoths. No dejes de estar encarnado en rata. Es seguro de momento. Por el pasillo inferior accederás al control de Behemoths, desposee a la rata y activa el behemoth 3 (es el más fácil de poseer). Poséelo y sigue por el pasillo hasta la cámara. Aunque los polis te disparen, no te dañarán. A través de la cámara llega al patio y gira a la izquierda, hacia la puerta cerrada; una vez se abra, elimina al Behemoth y al poli. Cuidado con su Maser. Pasa a través de la puerta una vez que hayas acabado con ellos a la sala de teleportación. Posee a un científico y activa la teleportación.

## La base Lunar

Es la batalla final. Lee los tres dibujos y las puertas se abrirán, sigue leyendo hasta que llegues al teleportador. Entra dentro y prepárate.

En la batalla final, Bob será el protagonista y deberá correr alrededor de las plataformas y activar todas las consolas. Una vez desactivadas, Satán estará a tu alcance. Desposee a una criatura cerca de él y lo dañarás. No le permitas acercarse demasiado.

Una vez que lo derrotes, habrás ganado.

Suerte y esperamos que esta guía de estrategia os inspire a terminar este fantástico juego.

## Especial Top Secret

# "Trucando", que es gerundio

*Llegó uno de los momentos más añorados por todos vosotros. Poner mes a mes en práctica los trucos que os proporcionamos es ya todo un ritual, debido más que nada a que os permiten avanzar en algunos juegos sin excesivos problemas. Como suele ser habitual, este mes os ofrecemos los trucos más maravillosos para los juegos más actuales que podáis encontrar en el mercado, por lo que es muy posible que tengáis alguno de ellos o, por qué no, todos.*

## MESSIAH

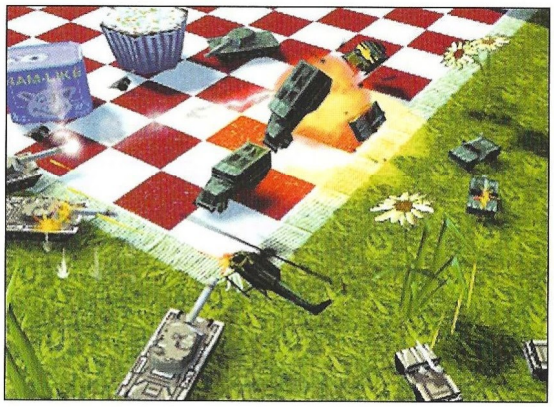
Estamos ante uno de los juegos más salvajes que se han publicado en los últimos tiempos. Se trata de Messiah, en él y tomando el control de un "tierno" ángel de cabellos dorados, tendremos que acabar con la maltrecha raza humana, ya que están destruyendo todo lo que "El Jefe" les ha prestado.

Messiah es un juego absolutamente fascinante e imprescindible, en el que tendremos que hacer un uso constante de la cabeza, entrando en el cuerpo de los enemigos para poder avanzar.

Debido a la alta dificultad que entraña el juego, aquí tienes unos cuantos códigos con los que "allanar" el camino hacia la victoria.

Para hacerlos funcionar sólo tienes que pausar el juego mediante la tecla ESC e introducir el código deseado, pero ojo, debes mantener un ritmo constante cuando teclees el código, de lo contrario no funcionará. Si lo haces bien, la pausa se quitará automáticamente.

**Ucantkillme:** Activa modo Dios (Sólo para Bob, no para el cuerpo poseido)
**Fleshnblood:** Desactiva modo Dios
**Braindead:** Inteligencia Artificial Off
**Einstein:** Inteligencia Artificial On
**Icantsee:** Inteligencia Artificial de la visión Off
**Icanseeu:** Inteligencia Artificial visión On
**Freezecam:** Cámaras congeladas
**Thawcam:** Descongelar cámaras
**Toohardforme:** Finalizar juego actual
**Charwireon:** Personaje sin texturas ni polígonos
**Charwireoff:** Personaje con texturas y polígonos
**Worldwireon:** Decorados sin texturas ni polígonos
**Worldwireoff:** Decorados con texturas y polígonos
**Onpolycount:** Contador On
**Offpolycount:** Contador Off
**Gamespot:** Conseguir munición del arma
**Voodooextreme:** Conseguir Bazooka
**Softwarebuys:** Conseguir Granadas
**Weldme:** Conseguir antorcha
**Boomstick:** Conseguir pistola de bombeo
**Rapidfire:** Conseguir Ametralladora
**Slicendice:** Conseguir Maimer
**Lightmeup:** Conseguir Lanzallamas
**Coolfx:** Conseguir Máser
**Stickaround:** Conseguir Harpoon Gun
**Lcop:** Conseguir policía ligero
**Mcop:** Conseguir policía medio
**Hcop:** Conseguir policía pesado
**Rcop:** Conseguir policía rebelde
**Guncmndr:** Conseguir comandante
**Mynightmare:** Conseguir Behemoth armado
**Cantseemyface:** Conseguir Welder
**Workinman:** Conseguir obrero
**Egghead:** Conseguir científico
**Glowstick:** Conseguir trabajador nuclear
**Heydoc:** Conseguir médico
**Smellyguy:** Conseguir Chot 1
**Nohygiene:** Conseguir Chot 2
**Idontdance:** Conseguir Chot 3
**Scumbucket:** Conseguir Chot 4
**Chotling:** Conseguir Chot enano
**Smellysteroids:** Conseguir Chot Behemoth
**Fungirl:** Conseguir Chica alegre
**Workit:** Conseguir prostituta 1
**Mansdream:** Conseguir prostituta 2
**Specialguy:** Conseguir Hung
**Averagejoe:** Conseguir Dweller 1 masculino
**Averagejack:** Conseguir Dweller 2 masculino
**Averagejohn:** Conseguir Dweller 3 masculino
**Janeplain:** Conseguir Dweller 1 femenino
**Jillplain:** Conseguir Dweller 2 femenino
**Femfatale:** Conseguir Subgirl 1
**Nastyone:** Conseguir Subgirl 2
**Varmint:** Conseguir Rata
**Bestfriend:** Conseguir camarero
**Bringmeadrink:** Conseguir Waitress
**Bustamove:** Conseguir bailarín 1
**Cutarug:** Conseguir bailarín 2
**Mixalot:** Conseguir DJ
**Addedfirepower:** Conseguir compañero de ataque
**Keepmecompany:** Conseguir compañía
**Letmein:** Conseguir granada saltarina



## ARMY MEN AIR TACTICS

Los soldados de plástico de 3DO están causando estragos en todos los sistemas posibles, siendo el PC uno de los más beneficiados.

Si eres un incondicional seguidor de estos singulares personajes, no te puedes perder Army Men Air Attack, en el que controlaremos un helicóptero para vencer al ejército de plástico blanco.

Durante la partida, pulsa la tecla BACKSPACE para poder escribir cualquiera de los códigos que te ofrecemos.

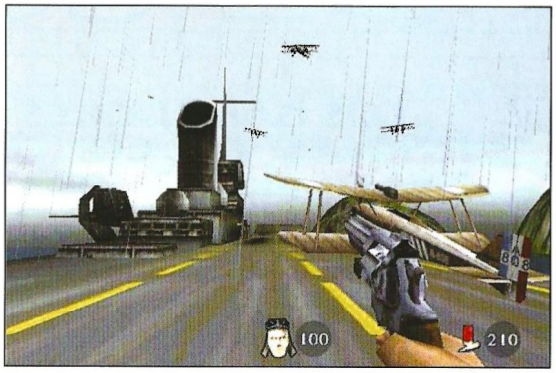
**¡ripoff blue:** Salud al máximo
**¡ripoff red:** Salud ilimitada
**¡ripoff white:** Perder la misión en curso
**¡plastic surgery:** Todas las cantidades en rojo

## CODENAME EAGLE

En este fantástico juego, en el que encarnamos a un experimentado soldado, podremos emplear algunos trucos que nos serán de gran ayuda, ya que algunas de las fases que componen el juego encierran una tremenda dificultad.

Para superar algunos escollos, presiona durante el juego ALT+S, luego sólo tendrás que introducir uno de los siguientes códigos:

**codenamegod:** Modo Dios
**weaponmaster:** Todas las armas
**armorgod:** Armadura al 200%



# ¡¡ MOTOCROSS MADNESS TOTAL !!

Seguro que ya eres el más salvaje y rápido corredor de Motocross Madness 2, pero ¿te gustaría intentarlo con la primera versión del galardonado Motocross Madness?
Envíanos este cupón, junto con la prueba de compra original del Motocross Madness 2 y la tarjeta de registro debidamente cumplimentada, a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid y te enviaremos el Motocross Madness 1 **¡GRATIS!**

NOMBRE:
APELLIDOS:
DIRECCION:
C.P.:
TELEFONO:
E-MAIL:

• Deseo recibir información de los productos de Microsoft ☐SI ☐NO

• PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 31 DE JULIO DE 2000.
• PROMOCIÓN VÁLIDA PARA RESIDENTES EN ESPAÑA.
• NO SE DEVOLVERÁ LA PRUEBA DE COMPRA.
• SÓLO SE ADMITIRÁN CUPONES Y PRUEBAS DE COMPRA ORIGINALES.

Microsoft

# LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

## LOS GANADORES DE LOS 9 JUEGOS "MILLENIA ALTERED DESTINIES" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 53 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN HERNANDEZ MARTIN ..... BEJAR (SALAMANCA)
INMACULADA ROMAN REDONDO ..... BILBAO (VIZCAYA)
JOSE MARIA URRACO ROCA ..... PICASSENT (VALENCIA)
IÑAKI PINILLA MARTIN ..... VITORIA (ALAVA)
LUIS GARCIA LEON ..... LUCENA (CORDOBA)
JOAQUIN ABENZA BERDEJO ..... BARCELONA
MOISES DEL TORO DEL TORO ..... VILLALBA DEL ALCOR (HUELVA)
ADRIAN ZARZA GARCIA ..... BILBAO (VIZCAYA)
ANGEL MONTESINOS RUBIO ..... VALENCIA

## LOS GANADORES DE LOS 17 JUEGOS WARCRAFT II BATTLE.NET EDITION DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 53 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

HECTOR ROYO HERRERO ..... CASTELLON
SANDY PEREZ GONZALEZ ..... IRUN (GUIPUZCOA)
TOMAS UREÑA BERNAL ..... CARTAGENA (MURCIA)
PEDRO FERNANDEZ VELASCO ..... MADRID
HUMBERTO DE LA CRUZ NUÑEZ MALONDA ..... MUTXAMEL (ALICANTE)
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
TANIA ESCRIBANO HIDALGO ..... HUETOR-VEGA (GRANADA)
GUILLERMO ALONSO CASTILLO ..... ALFARO (LA RIOJA)
MIGUEL MONTOYA PUERTAS ..... PICANYA (VALENCIA)
MANUEL MURIAS RODRIGUEZ ..... LEON
PEDRO CARLOS GIL CARDABA ..... VALLADOLID
ROBERTO RAMIREZ GARCIA ..... MADRID
DAVID PEDRET DE SANDOVAL ..... ZARAGOZA
BEATRIZ SEBASTIAN MARIEL ..... ZARAGOZA
FCO. JAVIER ALCONADO ARAGON ..... VALLADOLID
LUIS CUETO CASTILLEJO ..... CARTAMA ESTACION (MALAGA)
DANI NAVARRO ALBA ..... DENIA (ALICANTE)

# ENCUESTA COMPUTER GAMING WORLD

Todas las encuestas recibidas en nuestra redacción participarán en el sorteo de **1 MOTOCICLETA Piaggio Typhoon**.

Para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escribe con claridad tus Datos personales para evitar confusiones y remítenos la encuesta. (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

DOMICILIO _____ C. POSTAL _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____

SEXO _____ EDAD _____ PROFESIÓN _____ ESTADO CIVIL _____

TELÉFONO _____ E-MAIL _____

TIENES DERECHO A ACCEDER A LA INFORMACION QUÉ TE CONCIERNE, RECOPILADA EN NUESTRO FICHERO DE CLIENTES, Y CANCELARLA O RECTIFICARLA DE SER ERRONEA. LA INFORMACION RECOGIDA EN ESTE CUESTIONARIO ES ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL Y BAJO NINGUN CONCEPTO SE PERMITIRA SU DIFUSION O CONSULTA.

**LINEA DE DOBLEZ**

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénalas según tu criterio. Con tu ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a tus gustos, ofreciéndote una publicación de más calidad. **Agradecemos sinceramente tu colaboración**

**1.-**¿Te gustaría encontrar alguna sección que no hay en **Computer Gaming World**? Indica cuáles 1

_____

**2.-**¿Cómo conociste **Computer Gaming World**?

☐ Recomendada por un amigo 2 ☐ Publicidad 3 ☐ En el quiosco 4 ☐ Otras formas 5

**3.-** Ordena los siguientes factores en función de la importancia (1er puesto más importante/5° puesto menos importante) que han tenido para comprar este ejemplar de **Computer Gaming World**.

| | Este ejemplar, puesto | Anteriores ejemplares, puesto* |
|---|---|---|
| Calidad de los artículos | ---------- 6 | ---------- 10 |
| Demos jugables | ---------- 7 | ---------- 11 |
| Precio | ---------- 8 | ---------- 12 |
| Soluciones y trucos para juegos | ---------- 9 | ---------- 13 |

* Sólo para los compradores habituales de Computer Gaming World: Ordena también la importancia de los mismos factores en la compra de los anteriores números de Computer Gaming World

**LINEA DE DOBLEZ**

**4.-**Valora en una escala de 0-5 el interés que tienes por los siguientes programas y si dispones de alguno:

| | | | | ¿Dispones de alguno? | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aventuras | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 14 | SI NO | 21 |
| Juegos de rol | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 15 | SI NO | 22 |
| Simulación | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 16 | SI NO | 23 |
| Estrategia | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 17 | SI NO | 24 |
| Juegos de guerra | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 18 | SI NO | 25 |
| Acción | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 19 | SI NO | 26 |
| Deportes | No interesa 0 1 2 3 4 5 | Interesa mucho | 20 | SI NO | 27 |

**5.-**¿Con qué frecuencia lees / compras las siguientes revistas relacionadas con la informática?

| | Soy suscriptor | Lector habitual (8 ó más números) | Leo con frecuencia (5 ó 7 números) | Leo de vez en cuando (3 ó 5 números) | Leo rara vez (1 ó 3 números) | No leo |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 28 Computer Gaming World | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 29 OK PC GAMER | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 30 Home PC | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 31 Micromanía | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 32 Juegos & Cia. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 33 PC Juegos y Jugadores | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

**6.-**¿Qué revistas on-line lees en la web?

| | Diariamente | Varias veces a la semana | Una vez a la semana | No la conozco |
|---|---|---|---|---|
| 34 GAMESPOT | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 35 MERISTATION | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 36 GAMES REVIEW | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 37 SOLO JUEGOS | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**7.-** ¿Dispones en tu domicilio de estos artículos?

Ordenador [SI] [NO] 38 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Pentium II ☐ Pentium III ☐ Otros 39

CD-ROM [SI] [NO] 40 DVD [SI] [NO] 41 Módem [SI] [NO] 42

Tarjeta 3D [SI] [NO] 43 Conexión Internet [SI] [NO] 44 ¿Utilizas la conexión para jugar? [SI] [NO] 45

Memoria Ram ☐ 16 MB ☐ 32 MB ☐ 64 o más 46 Sistema Operativo ☐ Windows 95 ☐ Windows 98 ☐ Otros 47

**8.-**¿Qué día compraste este ejemplar de **Computer Gaming World**? 48

☐ Antes del 31 de Mayo ☐ 1 de Junio ☐ 2 de Junio ☐ 3 de Junio ☐ 4 de Junio

☐ 5 de Junio ☐ 6 de Junio ☐ 7 de Junio ☐ 8 de Junio ☐ Después del 8 de Junio

PEGAR AQUI

**LINEA DE DOBLEZ**

**9.-** Valora en una escala de 0-5 el nuevo formato de **Computer Gaming World**:

No me gusta [0] [1] [2] [3] [4] [5] Me gusta mucho 49

**10.-** ¿Qué te parece que haya desaparecido el juego que acompaña a la revista? 50

☐ Bien ☐ Mal ☐ Me es indiferente

**11.-** ¿Tienes intención de comprar el próximo número de **Computer Gaming World**? 51

☐ SI ☐ NO

**12.-** ¿Qué mejoras estimas convenientes en **Computer Gaming World**? 52

## BASES DE PARTICIPACION

PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCION ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO. PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE **COMPUTER GAMING WORLD.** LA FECHA TOPE DE RECEPCION DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE AGOSTO DE 2000. SOLO SE ADMITIRA UN CUESTIONARIO POR PERSONA. LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCION SERAN PUBLICADOS EN **COMPUTER GAMING WORLD.**
Una vez contestado, recorta el cuestionario de la revista, pliégalo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíalo por correo (no necesita sello). **Agradecemos sinceramente tu colaboración.**

**LINEA DE DOBLEZ**

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización nº 9432
B.O.C. de 3-11-89

No necesita sello.
A franquear en destino.

COMPUTER GAMING WORLD

Ref. Cuestionario
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid

COMPUTER GAMING WORLD

# Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

**Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 9 JUEGOS "THE RAVEN PROJECT"**

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

*Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.*

COMPUTER GAMING WORLD

## Mi TOP 50...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 17 | 34 |
| 2 | 18 | 35 |
| 3 | 19 | 36 |
| 4 | 20 | 37 |
| 5 | 21 | 38 |
| 6 | 22 | 39 |
| 7 | 23 | 40 |
| 8 | 24 | 41 |
| 9 | 25 | 42 |
| 10 | 26 | 43 |
| 11 | 27 | 44 |
| 12 | 28 | 45 |
| 13 | 29 | 46 |
| 14 | 30 | 47 |
| 15 | 31 | 48 |
| 16 | 32 | 49 |
| | 33 | 50 |

**Enviar a:** Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

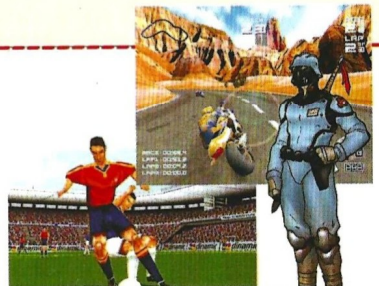
Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....



# CD.....55

*Como cada mes, os ofrecemos un buen número de Demos Jugables con las que podréis elegir, tras probarlas en vuestros equipos, de un modo más sencillo y preciso, el próximo juego que compraréis.*

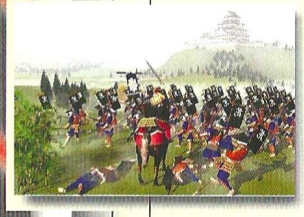
*Además de las Demos, encontraréis al igual que siempre las mejores utilidades para vuestro equipo, como por ejemplo Netscape y Microsoft Internet Explorer, fundamentales para poder ver nuestros siempre atractivos Top Secrets Interactivos.*

*En este número os ofrecemos también dos vídeos de los juegos más esperados, Oni, de Bungie Software y Grand Prix 3, de Microprose. Sin más, esperamos que este CD sea de vuestro agrado y lo disfrutéis.*

*Nos vemos el mes que viene en COMPUTER GAMING WORLD.*

## DEMOS DEL MES

### SHOGUN TOTAL WAR



**Nos encontramos ante uno de los mejores juegos de estrategia de este año. Shogun: Total War se centra en el periodo feudal japonés, uno de los más salvajes de la historia. Controlando nuestras inmensas tropas, tendremos que conquistar territorios a nuestros enemigos, todo ello bajo un fabuloso entorno 3D que hará las delicias del jugador.**

**REQUISITOS:** P233, 32MB, Win 95/98, DirectX

**CONTROLES:** Organiza tus tropas con la ayuda del ratón, al igual que en la mayoría de los juegos de estrategia.

### STAR TREK ARMADA

**Desde su salida al mercado, para muchos es uno de los más completos juegos de estrategia que se pueden encontrar hoy por hoy. Además de contar con intrigante y sólido argumento, todas y cada una de las naves de la saga en la que se basa están reproducidas de un modo asombroso, por lo que los seguidores de Star Trek no tardarán en reconocerlas.**

**REQUISITOS:** P200, 32MB, Win95/98, DirectX

**CONTROLES:** Utiliza el ratón para mover el mítico Enterprise y el resto de naves que componen tu flota.

### CROC 2

**Uno de los plataformas 3D más divertidos de cuantos han aparecido para PC ya tiene continuación. Se trata de Croc, un pequeño cocodrilo que tendrá que vérselas con innumerables peligros en su afán por salvar a sus compañeros. En esta Demo podrás comprobar el buen trabajo realizado por el grupo programador a lo largo de dos niveles; La Jungla y La Mina.**

**REQUISITOS:** PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Dentro de la Demo podrás seleccionar cursores o joystick para mover a Croc. Salta más que nadie y salva a tus amigos.

*PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos: 1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar. 2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente. 3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.*

*Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:*

*-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.*

*Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. A partir del lunes 19 de junio, el horario será, de lunes a viernes, de 13:00 a 15:00 horas. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.*

## UTILIDADES para uso de los CDs

*Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.*

### DIRECTX 7

**CARPETA:** DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE

**Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.**

### NETSCAPE

**CARPETA:** NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

### QUICK TIME 4

**CARPETA:** Qtime4 **INSTALACIÓN:** QuickTimeInstaller.exe

**Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.**

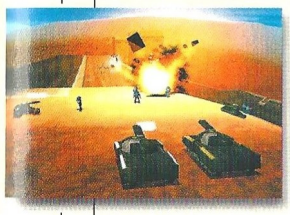
**NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.**

### EXPLORER

**CARPETA:** EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

# DEMOS JUGABLES

## DOGS OF WAR



Si lo tuyo son los juegos de estrategia, Dogs of War colmará tus expectativas. Bajo un elaborado entorno tridimensional, tendremos que controlar a nuestros soldados para combatir al enemigo. En esta Demo, además de manejar un buen puñado de ellos, tendremos incluso que transportarlos en un carro de combate. Nunca la guerra fue tan divertida.

**REQUISITOS:** PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Mueve a tus tropas con ayuda del ratón del mismo modo que harías en otro juego de estrategia.

## GUNSHIP!

Si eres un entusiasta de los simuladores de vuelo y más aún de los de helicópteros, Gunship! es sin duda alguna tu juego. A bordo de un poderoso helicóptero, tendremos que acabar con los enemigos que nos salgan al paso. Podremos seleccionar entre varias vistas, tanto interiores como exteriores, de modo que nos resulte más sencillo adaptarnos a la acción.

**REQUISITOS:** PII 266, 32MB, Win95/98, DirectX

**CONTROLES:** Con la ayuda de los cursores y algunas teclas más podrás mover tu helicóptero. Aún así, dentro de la Demo podrás ver los controles.

## LEMMINGS REVOLUTION

Nos encontramos ante una de las versiones más divertidas de cuantas han aparecido de estos singulares seres. Si el original te pareció divertido, esta nueva entrega no te defraudará. Los cambios más importantes se encuentran en el apartado gráfico, ya que necesitarás una Aceleradora 3D para jugar. Lo mejor de todo es que la jugabilidad sigue intacta.

**REQUISITOS:** P266, 64MB, Win95/98, DirectX, Aceleradora 3D. **CONTROLES:** Con solo utilizar el ratón, podrás ayudar a los Lemmings a llegar a su destino. En la parte derecha de la pantalla encontrarás las acciones que puedes realizar.

# VIDEOS

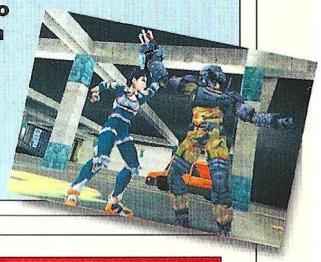
## GP3 y ONI

**VÍDEOS DE GRAND PRIX 3 Y ONI**

En la carpeta Vídeo encontrarás dos de los juegos más esperados. Para verlos sólo tienes que hacer un doble "clic" en el que desees visualizar.

GP3 es una aplicación, por lo que no es necesario tener instalado ningún reproductor de vídeo para verlo. Por el contrario, para ver el Oni, deberás instalar QuikTime4, adjunto en el CD, dentro de la carpeta Util.

Prepárate y disfruta con unos juegos que harán época.



## ENEMY INFESTATION

Nos encontramos en un extraño planeta lleno hasta las entrañas de seres espeluznantes. Nuestro objetivo: Sobrevivir a toda costa y recuperar el territorio perdido.

Utilizando todas nuestras dotes estrategas, tendremos que hacer frente a un sinfín de horrendas criaturas a la vez que nos abastecemos de armas y demás. Un juego indicado para seguidores de sagas como Alien.

**REQUISITOS:** P166, 32MB, Win95/98, DirectX

**CONTROLES:** Utiliza el ratón para mover a los componentes de tu grupo por las distintas localizaciones. Cuando aparezca un enemigo, bastará con seleccionarlo para luchar contar él.

## SPACE BUNNIES MUST DIE!

Si pensabas que los conejos eran animales inofensivos estabas equivocado. En esta Demo tendrás que aniquilar una horda de estos "simpáticos" animales, llegados del espacio exterior y dispuesto a esclavizar a la raza humana. Para acabar con ellos es conveniente hacerlos bailar, una vez estén entretenidos aniquilalos sin compasión.

**REQUISITOS:** P166, 32MB, Win95/98, DirectX. **CONTROLES:** Mueve a la atractiva protagonista con ayuda de los cursores. La tecla CTRL hará que desenfundes las pistolas y con Espacio dispararás. En la Demo podrás ver el resto de controles.

# TOP SECRETS Interactivos

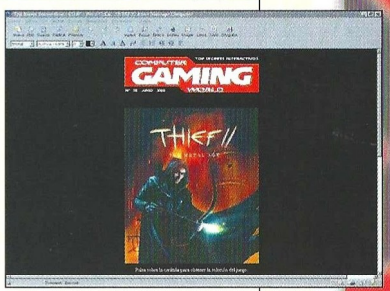
**INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS**

**SOLUCIÓN COMPLETA PARA THIEF II: THE METAL AGE**

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI55 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-55. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

**NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.**



COMPUTER GAMING WORLD

# Top CGW

## TOP 5 AVENTURA / ROL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Outcast | Infogrames |
| 2 | Grim Fandango | Electronic Arts |
| 3 | Atlantis II | Friendware |
| 4 | Drácula | Friendware |
| 5 | Silver | Infogrames |

## TOP 5 ESTRATEGIA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Commandos | Proein |
| 2 | Civilization CTP | Proein |
| 3 | Age of Empires | Microsoft |
| 4 | Anno 1602 | Infogrames |
| 5 | Commandos MADD | Proein |

## TOP 5 ACCION

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Half-Life | Havas |
| 2 | Resident Evil 2 | Virgin |
| 3 | Tomb Raider IV | Proein |
| 4 | Kingpin | Proein |
| 5 | Unreal | Friendware |

## TOP 5 DEPORTES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | FIFA 99 | Electronic Arts |
| 2 | PC Fútbol 7.0 | Dinamic |
| 3 | Fútbol Int. 2000 | Microsoft |
| 4 | FIFA 2000 | Electronic Arts |
| 5 | PC Fútbol 2000 | Dinamic |

## TOP 5 SIMULADORES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GP 500 | Proein |
| 2 | Flight Simulator 2000 | Microsoft |
| 3 | Flanker 2.0 | Proein |
| 4 | Superbike 2000 | E.Arts |
| 5 | Rally Championship | Friendware |

## TOP 50

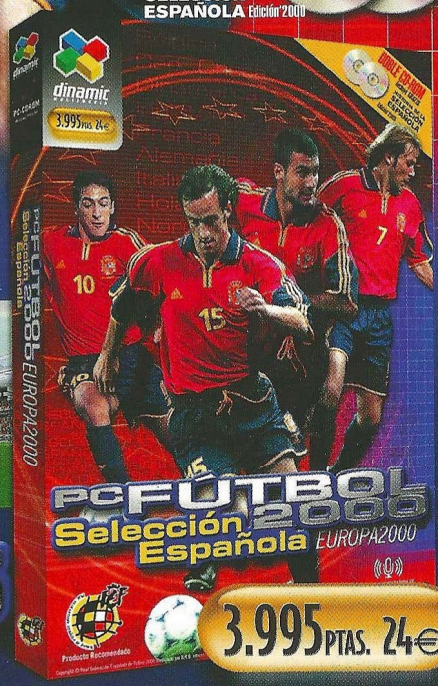
| | Juego | Distribuidor | Tipo |
|---|---|---|---|
| 1 | Half-Life | Havas | ACC. |
| 2 | Resident Evil 2 | Virgin | ACC. |
| 3 | Tomb Raider III | Proein | ACC. |
| 4 | Kingpin | Proein | ACC. |
| 5 | Fifa 99 | Electronic Arts | DEP. |
| 6 | Unreal | Friendware | ACC. |
| 7 | PC Fútbol 7.0 | Dinamic | DEP. |
| 8 | SWE1: Racer | Electronic Arts | ACC. |
| 9 | Outcast | Infogrames | AV/R. |
| 10 | Commandos | Proein | EST. |
| 11 | Drakan | Virgin | ACC. |
| 12 | Civilization: CTP | Proein | EST. |
| 13 | Age of Empires | Microsoft | EST. |
| 14 | Rayman 2 | Ubi Soft | ACC. |
| 15 | Grim Fandango | Electronic Arts | AV/R. |
| 16 | Anno 1602 | Infogrames | EST. |
| 17 | GP 500 | Proein | SIM. |
| 18 | Quake II | Proein | ACC. |
| 19 | Commandos: MADD | Proein | EST. |
| 20 | Shadowman | Acclaim | ACC. |
| 21 | Age of Empires II | Microsoft | EST. |
| 22 | Atlantis II | Friendware | AV/R. |
| 23 | Tomb Raider IV: TLR | Proein | ACC. |
| 24 | Drácula: La Resurrección | Friendware | AV/R. |
| 25 | Silver | Infogrames | AV/R. |
| 26 | Sanitarium | Erbe | AV/R. |
| 27 | Oddworld: Abe´s Exoddus | GT Interactive | ACC. |
| 28 | Fútbol Internacional 2000 | Microsoft | DEP. |
| 29 | Traitors gate | Fx Interactive | AV/R. |
| 30 | Blade Runner | Dinamic | AV/R. |
| 31 | Starcraft | Havas | EST. |
| 32 | TrickStyle | Acclaim | ACC. |
| 33 | Nocturne | Proein | ACC. |
| 34 | Civilization II | Proein | EST. |
| 35 | Fifa 2000 | Electronic Arts | DEP. |
| 36 | PC Fútbol 2000 | Dinamic | DEP. |
| 37 | Tomb Raider II | Proein | ACC. |
| 38 | Gabriel Knight III | Havas | AV/R. |
| 39 | Simon the Sorcerer 3D | Proein | AV/R. |
| 40 | Quake III Arena | Proein | ACC. |
| 41 | Alien Vs. Predator | Electronic Arts | ACC. |
| 42 | Messiah | Virgin | ACC. |
| 43 | Winter Sports | Hammer | DEP. |
| 44 | Diablo | Havas | AV/R. |
| 45 | Planescape Torment | Virgin | AV/R. |
| 46 | Warcraft II | Havas | EST. |
| 47 | Tzar | FX Interactive | EST. |
| 48 | Urban Chaos | Proein | ACC. |
| 49 | Los Sims | Electronic Arts | EST. |
| 50 | Nox | Electronic Arts | AV/R. |

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

# Ahora sí

**Ahora podrás ganar la Eurocopa con PCFÚTBOL 2000 SELECCIÓN ESPAÑOLA** ■ Eligo tu propia Selección Nacional y desafía a los mejores equipos de Europa ■ Incluye Fase de Clasificación y Fase Final de la Eurocopa 2000 ■ Narración de José Ángel de la Casa y comentarios de Michel ■ Reproducción de las caras de las estrellas del fútbol europeo **HISTORIA DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA** ■ Fotografías y perfiles de los 933 futbolistas internacionales de la historia de la Selección Española y de los 47 seleccionadores ■ Ficha completa de todos los partidos oficiales del equipo nacional ■ Repaso literario y gráfico a los grandes momentos de la historia del fútbol español ■ Quiz Selección: el juego de preguntas y respuestas sobre los Mundiales y la Selección

DOBLE CD-ROM
Incluye GRATIS
HISTORIA DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA Edición 2000




# PCFÚTBOL 2000
## Selección Española EUROPA2000

3.995 PTAS. 24€

Producto Recomendado

CON LOS COMENTARIOS DE MICHEL Y JOSÉ ANGEL DE LA CASA

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Copyright © Real Federación Española de Fútbol-2000 licenciado por B.R.B. Internacional, S.A.

# LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...

# DIABLO II

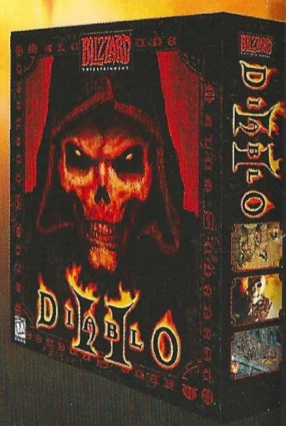
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

battle.net

¡Muy pronto!




*El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.

© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.

HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es